TV GAME专门志 2004.9A

GAME科技风

全国最速！

最终幻想 I·II ADVANCE

流程攻略＋隐藏迷宫研究

WORLD SOCCER Winning Eleven 8

世界足球胜利十一人8 激情迸发

- 天诛 红 地图式攻略
- 罪恶装备ISUKA育成指南
- 数码恶魔传奇资料式大攻略
- 纸片马里奥RPG冒险攻略

街霸3.3 精美海报

ROCKMAN X COMMAND MISSION

洛克人X 爆机完全攻略

坂口博信复出，未来形态RPG大公开

定价：RMB 9.8
ISSN 1671-7341
9 771671 734020 17>

赠品CD 洛克人ZERO最新系列 音乐精选集

新亚电玩网
网上游戏商城

www.chinaGnet.com

新亚电玩

诚征加盟 **新亚连锁** （详情见网站）

★北京新亚鼓楼店
地址：北京市地安门外大街9号
电话：(010) 64043781

★北京鼓楼东大街店
地址：北京市东城区鼓楼东大街6号
电话：(010) 84010216

★北京中关村大华店
地址：北京市海淀路171号大华写字楼一层北一门
电话：010-62519668

★广州海印店
地址：广州市东山区大沙头路21号海印广场3层C103
电话：020-83753871

★北京中关村鼎好店
地址：中关村鼎好电子商城（中关村大街与北四环交汇口西南角）4860室
电话：(010) 82696860

★新亚上海分店
地址：上海市卢湾区西藏南路526号圣力数码广场二楼2005室
电话：021-53826330

★新亚成都分店
地址：成都市武侯区新南路118号百脑汇电脑城四楼K20-1档、K18-1档（西电梯口直对）
电话：028-85432228

★新亚广州邮购批发部
地址：广州市西堤二马路8号南太工业品市场3楼C333室
电话：020-81011337
传真：020-81291258

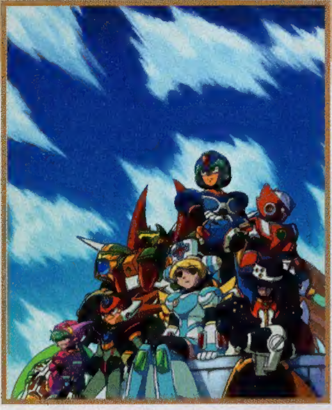
2004.9A

2004 年 9 月 1 日

CONTENTS

TV GAME专门志 2004.9A

GAME科技风



最终幻想 I · II ADV 流程攻略＋隐藏迷宫
洛克人 X：队长指令 爆机完全攻略
世界足球胜利十一人 8 激情迸发
坂口博信复出，未来形态 RPG 大公开

10 新作狙击

PS2	光明之泪	10
PS2	战国无双 猛将传	14
PS2	樱大战V EPISODE0 荒野的少女武士	16
PS2	生化危机 爆发 档案 2	18
PS2	重生传说	20
PS2	斯特拉之神	22
PS2	鲁邦三世 被染红的哥伦布遗产	24
PS2	鬼魂力量 基础元素	26
PS2	钢之炼金术师 赤色炼金术之恶魔	28
PS2	义经英雄传	29
ARC	VR 射手 4	45
GBA	王国之心 记忆之链	40
GC	杀手 7	41
	索斯III	42
PS2	皇牌空战 5	30
	绚烂舞踏祭	31
	勇者斗恶龙Ⅷ 天空、海洋与大地和被诅咒的公主	32
	剑豪 3	33
	摔角玫瑰	34
	QUIZ ＆ VARIETY 犬福 茁壮成长	35
	靠近我	36
	水月 迷心	37
	装甲核心 FORMULA FRONT	38
	王者斗技场 II	39
	杀手 7	40
PSP	装甲核心 FORMULA FRONT	38
XBOX	虚幻竞技场 2 THE LIANDAI CONFLICT	43
	忍者外传 暴风 PACK Vol.1	44

54 大攻略

GBA	最终幻想 I · II ADVANCE	54
GC	纸片马里奥 RPG	77
PS2	天诛 红	62
PS2	罪恶装备 ISUKA	68
PS2	洛克人 X 队长指令	72
PS2	数码恶魔传奇 同调化身	85
PS2	异度传说 EPISODE II 善恶之彼岸	94
PS2	J 联盟创造职业球会'04	102

49 初心锦囊

GBA	怪兽召唤者	49
	续 我们的太阳 太阳少年赞高	51
PS2	宇宙巡航机 V	50
	世界足球胜利十一人 8	52

111 研究家

GBA	特鲁尼克大冒险 3ADVANCE	111

46 东瀛采风

坂口计划始动	46

GAME INDEX

ARC	
VR 射手 4	45
GBA	
王国之心 记忆之链	40
怪兽召唤者	49
续 我们的太阳 太阳少年赞高	51
最终幻想 I · II ADVANCE	54
GC	
杀手 7	41
索斯III	42
纸片马里奥 RPG	77
PS2	
光明之泪	10
战国无双 猛将传	14
樱大战 V EPISODE0 荒野的少女武士	16
生化危机 爆发 档案 2	18
重生传说	20
斯特拉之神	22
鲁邦三世 被染红的哥伦布遗产	24
鬼魂力量 基础元素	26
钢之炼金术师 赤色炼金术之恶魔	28
义经英雄传	29
皇牌空战 5	30
绚烂舞踏祭	31
勇者斗恶龙Ⅷ 天空、海洋与大地和被诅咒的公主	32
剑豪 3	33
摔角玫瑰	34
QUIZ ＆ VARIETY 犬福 茁壮成长	35
靠近我	36
水月 迷心	37
装甲核心 FORMULA FRONT	38
王者斗技场 II	39
杀手 7	40
宇宙巡航机 V	50
世界足球胜利十一人 8	52
天诛 红	62
罪恶装备 ISUKA	68
洛克人 X 队长指令	72
数码恶魔传奇 同调化身	85
异度传说 EPISODE II 善恶之彼岸	94
J 联盟创造职业球会'04	102
PSP	
装甲核心 FORMULA FRONT	38
XBOX	
虚幻竞技场 2 THE LIANDAI CONFLICT	43
忍者外传 暴风 PACK Vol.1	44

其他栏目索引

情报网络	2
游戏龙虎榜	8
游戏时刻表	9
日本战国历史——游戏与史实	108
秘技无限	110
SNK 无限力量	111
新作评议会	112
太郎天地	114
太郎信箱	116
XBOX 频道	119
非常精品推介	120
G 画廊	122
Our Shop	123
漫动作	125
读编漫话	126

健康游戏忠告：抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

■总编辑／社长：惠秋建 ■运营总监：郑鸿荣 ■副总编辑：韩洪泰 戴郁思 ■副社长：王少华 马抗美 杜迎秋 ■主管：河北省科学技术协会 ■主办：河北省科技咨询服务中心 ■编辑出版：《科技风》杂志社 ■社址：中国 · 河北石家庄市裕华东路 100 号 ■邮编：050011 ■编辑部电话：0311-6962894 ■邮发代号：18-38 ■国际标准刊号：ISSN1671-7341 ■国内统一刊号：CN13-1322/N ■广告经营许可证号：1301024D00010 ■出版日期：2004 年 9 月 1 日 ■定价：人民币 9.8 元

读者、发行服务：深圳市 34—007 信箱 邮编：518034 E-mail: GAME-KJF@vip.163.com

本刊作者文责自负。对于侵犯他人版权或其他权利的文字、图片稿件，本刊概不承担任何连带责任。
本刊文章未经允许，不得以任何方式进行转载或抄袭，违者必究。

梦回三国扫描制作

情报网络

FRESH NEWS

PS2 世界 SONY 游戏部门第一季度赤字

SONY刚发表2004年第一季度业绩报告，虽然SONY整体总营业额比去年同期有轻微上升，但实质性的收入却有下跌。其中尤以游戏部门为甚，第一季度的总营业额下跌15%，并有29亿日元的赤字。主要原因一方面是PS2的降价战略，其次是主机与去年相比的同期销量也下跌了接近200万部，这代表该主机的确已经出现了饱和现象。其三是像《GT4》这些能对业绩有影响的超大作迟迟未能推出。至于厂商预测2004年度最终可达成1000亿日元纯利，这是否太过乐观就不得而知了，至少PSP的推出相信就不会有钱赚，甚至可能要赔本，所以胜负将取决于有份量的软件能否及时面世，为硬件方面舒缓压力。

2004年度第一季硬件生产数	
主机	产量(前年度比较)
PS2	71万部(↓194万部)
PS1	57万部(↓26万部)

2004年度第一季软件生产数	
主机	产量(前年度比较)
PS2	3800万套(↑700万套)
PS1	300万套(↓500万套)

–	总营业额	营业利益	纯利
SONY 整体 2004 年度第一季	1 兆 6121 亿日元(+0.5%)	98 亿日元(-4.14%)	233 亿日元
游戏部门 2004 年度第一季	1054 亿日元(-15.4%)	-29 亿日元	–
2004 年度全年(预测)	7 兆 5500 日元	1600 亿日元(+62%)	1000 亿日元

G C 世界 任天堂 2004 年第一季度赚大钱

正所谓有人欢乐有人愁，SONY的游戏部门出现赤字，但是任天堂却公布已赚大钱。虽然GC因为滞销再加上大幅降价没能给厂商带来利润，不过厂商在手掌机市场上却大有斩获，纯利较同期差不多高出1倍。GBASP以及多款游戏如《马里奥VS大金刚》、《FAMICOM MINI第2弹》的大热卖，再加上就算GC的《PIKMIN 2》和《口袋妖怪竞技场》都有不俗的表现，与SCE形成了强烈的对比。

《马里奥 VS 大金刚》大受玩家欢迎。

2004年度第一季硬件销量		
机种	销量(去年同期)	累积销量
GBA(连SP在内)	232万部(324万部)	5372万部
GBASP	217万部(274万部)	1933万部
GC	65万部(8万部)	1522万部

2004年度第一季软件销量		
机种	销量(去年同期)	累积销量
GBA	1737万套(1058万套)	2亿127万套
GC	736万套(618万套)	1524万套

–	总营业额	营业利益	纯利
2004 年度第 1 季	821 亿 5300 日元(+2%)	174 亿 6700 万日元	226亿3500万日元(+97.7%)
2004 年度连结业绩(预测)	5300 亿日元	–	700 亿日元

PS2 日本 彩京游戏集第 2・3 辑发表

《DRAGON BLAZE（光辉之龙）》未曾被移植过。

由TAITO于PS2上重新推出的彩京经典射击游戏集《彩京SHOOTING COLLECTION》，现在第2及第3辑已正式发表，每集同样均收录两款作品。第二辑的作品分别是《战国ACE》和《战国BLADE》，而第三辑则是《太阳表决》和未曾被移植过的《光辉之龙》，不过以上作品发售日未定。至于第一弹《打击者1945 Ⅰ& Ⅱ》则已经推出，定价6090日元。

XBOX 香港 XBOX 大作光环2中文化确认!

Microsoft对于游戏对应各地区的本土化是绝对不遗余力的，像《哥谭赛车计划2》全球同步中文化已令人感动很感动了。而厂商最有人气的FPS新作《光环2》，根据Microsoft HK的透露，该游戏已肯定会中文化，这对于各位玩家来说肯定是一个喜讯。不过暂时还不知道是否会也会像前作那样连配音也完全中文化，但是如果重新配音的话肯定会以国语为正式中文语言。

确认会中文化，可喜可贺！

NDS 日本 真・女神转生进军 NDS

随着NDS的发售逐步明朗化，各大厂商也开始有所行动。其中ATLUS已正式宣布为NDS效力，并且一口气公布了5款作品，当中包括了其主打游戏“《真・女神转生》系列”。而令人感到有趣的是新公布的作品中竟有《Q 版赛车》和《人生游戏》这些TAKARA的老作品，这是否代表TAKARA不会直接投入NDS的软件开发呢？而ATLUS方面表示，该公司会活用这部新主机的新机能，为NDS提供充满崭新构想及魅力的软件。

名称	类型
真・女神转生DS(暂称)	RPG
雪孩子 DS(暂称)	ACT+RAC
KADUKEUS(暂称)	ACT
人生游戏 DS(暂称)	TAB
Q版赛车 DS(暂称)	RAC

XBOX 日本 前SEGA社长投入XBOX软件制作

曾经领导SEGA多年的前任社长中山隼雄，于2000年成立了一间新的游戏制作公司CAVIA，与其他同类公司一样，专为其他厂商提供作品。原来GBA的《龙珠Z 舞空斗剧》、PS2《攻壳机动队》、《足球人生》、《蒙面超人 正义之系谱》、《高桥尚子之马拉松》、《枪下游魂4 生化危机》，甚至SQUARE ENIX大气作品《DRAG-ON DRAGOON》都是出自其手笔，可见其业务范围之广。现在该厂商正在招聘人手，除了提到开发动作冒险游戏外，还在招募对PS2及XBOX程序有认识的人，换言之，该厂商也会展开XBOX的游戏制作，对XBOX玩家来说也许是个好消息。

cavia

CAVIA的商标。

《DRAG-ON DRAGOON》出自其手笔。

NDS 日本 NDS主机外观最终版本现身

修改过的设计觉给人进化的感觉。

不少游戏开发者都对它很感兴趣。

在今年E3首度曝光的任天堂新手掌游戏机NDS，在展出时已经能够让玩家公开试玩，不过当时有不少人对于其外观设计颇有微词，给人一种土里土气的感觉。而较早之前厂商终于在官方网站上发表了NDS的最终设计稿，明显地在机体线条上下了不少心思，务求有不逊于PSP的潮流产品设计美。而厂商也正式将该手掌机定名为NINTENDO DS。

另一方面，厂商还透露了目前已签约会为NDS提供软件的公司已经超过100间，并且已有120款专用软件正在开发中，而仅是任天堂自己就有20款以上。毕竟未来掌机霸主的致胜关键还是在软件上，越多游戏商支持自然越有利。至于NDS的发售日则确定为今年之内。

NDS 日本 SQUARE考虑在NDS上推出名作

不知玩家可有留意，其实购买原装日版游戏时，说明书内都会夹上一张问卷，在日本若把问卷寄回给厂商，就有机会获得礼品。已经表明加入NDS的SQUARE ENIX，其预定在7月29日发售的GBA游戏《最终幻想Ⅰ·Ⅱ》内所附送的问卷中，已经追加了NDS这个项目，并且问哪些作品值得在NDS上推出，选择包括《最终幻想Ⅲ·Ⅳ》、《圣剑传说》、《浪漫纱迦》、《前线任务》、《超时空之轮》、《半熟英雄》和《陆行鸟》系列，看来厂商对于开发NDS游戏抱着相当积极的态度。

ETC 日本 东芝加NEC的次世代DVD登场

次世代媒体在急速发展，一方面SONY与松下研究出容量可高达50GB的“BLU-RAY DISC”，另一方面东芝与NEC也研制了拥有30GB容量的“HD DVD”，NEC于较早之前还公开了对应该媒体的HD DVD原型机，并且以PONY CANYON的电影作为示范，并预定在明年正式投入市场。由于HD DVD容量大增，所以能播放高画质的映像，或是进行长时间的录像。而除了PONY CANYON之外，Microsoft也表明支持有关媒体，换言之，XBOX2也大有可能采用其作为游戏标准软件用媒体，以对抗PS3！

从外表当然看不出有何分别。

这是HD DVD的原型机，可自行录影。

ETC 美国 星战前传Ⅲ游戏正式公布

虽然之前网上已有传闻，但是时至今日LUCAS ARTS才正式发表在开发《星球大战前传Ⅲ》的游戏版。近日电影公司正式发表《星战前传Ⅲ》的副题名为“REVENGE OF THE SITH”，跟着LUCAS ARTS便表示游戏版将会在电影上映（2005年5月19日）的前两周发售。本作将会变成一款第三人称视点的动作冒险游戏，利用原力与激光剑可组合出许多连续技及防御技术，主角除了是将会投入黑暗力量的阿那坚，也可选用奥比温。暂时尚未有画面公开，对应机种为PS2与XBOX。之前有消息指出，预定在9月推出的第四至六部DVD会附送XBOX版《星战前传Ⅲ》游戏体验版。

乔治鲁卡斯

ETC 世界 各主机的最新销售数字

主机	日本（亚洲）	北美	欧洲	累积
PS2	1698万	2953万	2479万	7130万
XBOX	150万	1010万	390万	1550万
GC	346万	785万	327万	1457万
GBA	1321万	2481万	1338万	5140万

相信不少人都会关心自己拥有的主机现在究竟已经卖了多少。最近各大公司便公布了各自主机在各地区的总销量，其中日本会连同亚洲市场将一起计算，而除了XBOX公布的数字是截至6月底外，其余都是截至3月底。目前PS2当然仍是独占鳌头，以超过7000万部的销售量雄霸游戏界，至于XBOX则以微弱的优势压倒GC，虽然GC销量数字是到3月底为止，但根据厂商第一季度的业绩报告，GC到了6月底的主机销量仍然低于XBOX。至于GBA则在短短的三年中卖出5000多万部，相信这对日后NDS的推出有莫大帮助。

NG 日本 NG版侍魂零SP要回收

SNK PLAYMORE于7月15日推出的NG版《侍魂零SPECIAL》，由于发现有严重问题，所以在日本已经展开回收行动，并为已购买的人提供免费交换服务。此外家用版由于画面的血腥表现问题，所以是经过修改的，将会固定在相当于街机版LV1的残虐表现程度上，例如不能将敌人身体切断。由于8月才开始进行修改，所以新版本将要延后才能推出。另一方面，厂商表示目前没有预定在NG以外的家用机上推出《侍魂零SPECIAL》，相信这是不想影响刚刚推出的PS2版《侍魂零》的销量。

AC 日本 CAVE最新射击作品发表

以前本刊曾报导过专门开发街机射击游戏的CAVE正在着手制作新的作品，现在厂商已有公布，该作品名为《虫姬大人》，暂时仍未有关于此游戏的详细内容，不过下期本刊会为大家详细介绍。游戏预定在9月中旬推出，各位射击迷要留意了。

这是游戏的宣传画。

PS2 日本 EYE TOY创新玩法游戏登场

SCE又发表了一款为EYE TOY而设计的游戏，名为《爆封SLASH KIZNA岚》。它是一款类似《怪物农场》或《涂鸦王国》类型的对战游戏，只要手指戴上专用的魔封士之爪，就可以通过EYE TOY实现定点操作。游戏玩法是以爪将画面中所显示的复数属性提取出来，并结合成对应印记的魔兽，然后召唤有关魔兽对战，还有不同的行动技能可供选用，当敌人向己方攻击时，例如向玩家喷火，便可用擦窗户的方式来防御魔兽的进攻。另外游戏中有与游戏相配合的卡片组，只要将卡片对着镜头PS2就会成功读取资料，召唤有关魔兽及发动技能，而强力的技能结印会比较复杂，出卡片发动技能也会有某些限制。而本作品还会在发售时与日本人气儿童漫画同时展开连载。游戏预定11月3日发售。

PS2 日本 樱大战V下月底举行发表会

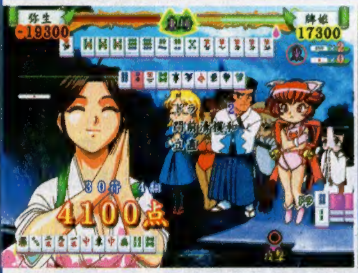
广井王子大谈《樱大战》新作的消息。

太正浪漫堂有许多《樱大战》精品售卖。

RED在日本有一间名为“太正浪漫堂”的精品店，专门售卖“《樱大战》系列”的各种商品，是每个“樱大战FANS”去日本旅游时不可错过的地方。该店于7月15日将举行庆祝店铺重新装修后一周年的“感谢祭”纪念活动。RED的主力游戏制作人广井王子也亲身到场与FANS会面。首先他表示现阶段《樱大战V》的开场及结局已经全部完成，于明年初将会公开开场动画，目前音乐制作人正在创作纽约华击团每位队员的专属歌曲，并考虑在8月25日举行一个发表会。

另一方面，广井王子还表示PS2版的《樱大战物语 市都篇》也会在明年正式动工，“樱大战FANS”终于不愁没有新作玩了。

PS2 日本 美少女雀士原班人马新作登场



由《美少女雀士》班底开发制作。

还会有老机虎要素。

以前JALECO曾推出过人气的成人麻雀（麻将）系列《美少女雀士》，由于JALECO后来被PCCW收购了，该系列也宣告寿终正寝。不过只要开发人员仍在，该系列一样可以重出江湖，该开发组现在为GENEX公司制作全新的麻将游戏《中华雀士听牌少女》。故事讲述日本明治时代来了一位叫“听牌娘”的中国少女，她将要对付接踵而来的一连串麻将对决。对局中可以使用各式必杀技，被击败的对手还可能会成为同伴。此外也加入了角子老虎机要素，以及充满了卡通动画风格的画面表现形式，喜欢“《美少女雀士》系列”的玩家必定会喜欢。游戏预定2004年秋季发售。

她就是女主角“听牌娘”。

PS2 德国 小岛先生与MGS3现身德国游戏展

《MGS3》又再次大出风头。

德国将于8月19日至22日举行游戏展览“GAMES COVENTION 2004”，其中KONAMI也会参展，说到KONAMI在德国最有人气的作品，相信非小岛秀夫制作的《潜龙谍影3 食蛇者》莫属了。据厂商公布，小岛先生将会亲临会场，并且利用《MGS3》的影像向玩家展示各种游戏中的新元素。而除了《MGS3》外，KONAMI人气足球系列《PRO EVOLUTION SOCCER 4》（PC/PS2/XBOX）、《寂静岭4》（PS2/XBOX）、《DANCING STAGE》（PS2）和《LET'S PLAY SPORT》（PS2）也会出展。

PS2 日本 装甲核心新作情报

曾报导过FROM SOFTWARE会于10月28日推出“《装甲核心》系列”最新作《装甲核心 NINE BREAKER》，现在终于有关于该作品的情报公开了！本作最大分别就是并非采取任务制，游戏共分两个模式，分别是练习模式和对决模式。前者有超过150种的任务程序，包括机体操作及实战练习，而任务程序还会随着游戏的进行而愈加丰富。至于对决模式则是与电脑单挑对战，有点类似“《电脑战机》系列”，胜利后排名就会上升，目标是夺得最强称号“NINE BREAKER”。当然游戏还将保持系列的一贯特色，就是有大量的机体零件可以让玩家自由组合出心爱的机体，而本作也可继承《装甲核心 NEXUS》的记录，喜欢此系列的玩家值得捧场。

游戏以挑战极限为主。

可供选择的零件更为丰富。

练习模式能够学以致用。

PS2 美国 GTA新作需极长时间才可爆机

本作内容超乎你的想像。

TAKE TWO超人气的动作游戏系列《GRAND THEFT AUTO（横行霸道）》，其专为PS2开发的最新作品《GTA：SAN ANDREAS》距离发售日已越来越近，而有关它的消息也越来越多。本作由于版图面积是前作《VICE CITY》的4倍，所以游戏时间也相对变长，厂商公布本作要爆机至少也要玩上150个小时，这可能是动作游戏在游戏时间上的一个纪录了，当然对FANS来说游戏越耐玩就越好了。美版预定10月19日发售。

PS2 日本 网络版前线任务秋季展开测试

SQUARE ENIX于去年东京游戏展发表的网络对战版SLG《前线任务ONLINE》，其开发已经到了后期阶段，正如其他网络对战游戏那样，厂商在游戏发售前都将会展开公开测试（BETA TEST），招待一定数量的玩家试玩该游戏，看看会出现什么问题，以便及时进行修改。对于该游戏，在日本会于7月23日至8月6日进行玩家招募，而测试会分为3个阶段，全部完成后正式版才会面世。

PS2 日本 DMC3体验版消息更正

体验版采取先到先得制。

想率先玩到就要预先行动。

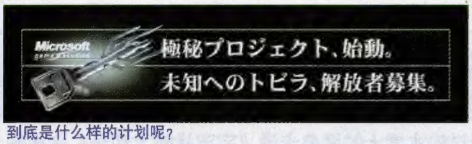
上期报导过CAPCOM会在9月9日发售的《生化危机 爆发 档案2》中，附送同厂的动作游戏最新作品《DEVIL MAY CRY 3（恶魔猎人3）》的体验版，现在确认消息来源有误，实际上该体验版并非包含在游戏中，而是采取先到先得的方式，在游戏推出后第一时间前往游戏店购买《生化危机 爆发 档案2》的玩家才有机会得到该体验版，送完即止。但相信国内玩家也有机会得到该体验版，不妨提早向游戏店查询吧。

PS2 日本 地道和风派恐怖AVG登场

比较传统的冒险游戏。

目前的恐怖冒险游戏都倾向于3D画面的动作游戏类型，例如“《生化》系列”和“《寂静岭》系列”等，相比起以前主要流行选择指令的静止插画式恐怖AVG自然进步了不少。但现在SUCCESS公司发表了一款名为《AKAIITO》的恋爱加恐怖题材的AVG，游戏中由大量高画质的CG插图构成，而故事发展中还会有许多的分歧点，能发展出多达32种不同的结局。而初回版将会附送一本厚达72页的漫画。此游戏属18岁以上推荐，预定10月21日发售，定价7140日元。

XBOX 日本 微软游戏部门为新计划招兵买马



到底是什么样的计划呢？

微软虽然有不少外部游戏制作商为自己提供游戏，但是其本身的游戏开发部Microsoft Game Studio一样在积极地创作。例如《魔牙灵》与《PHANTOM DUST》就是出自其手。现在日本微软于网上公开招聘游戏开发人员，而且职位相当多，包括角色造型、背景、动态、效果等，据称这些人将会参与一项“极秘计划”。至于该游戏开发计划是电脑还是XBOX的作品则未明，不过可以料想Microsoft Game Studio日本部门甚少制作电脑游戏，所以属于XBOX游戏的机会可能相当高，又或是此作品可能是对应XBOX2呢！

XBOX 世界 XBOX LIVE登记人数突破百万

登记人数已经突破百万。

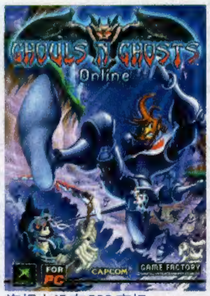
XBOX其中一个最成功的地方，相信就是其完善的上网设备，而XBOX LIVE推出后也迅速吸纳了不少人投入其中，目前已经有24个国家的XBOX用户可享受到其乐趣。XBOX LIVE自去年推出至今，其登记人数终于冲破百万大关，根据厂商公布，登记人数最多的地区是在北美。至于登记人数最多的都市，却令人意外地竟是日本东京。继东京之后的还有伦敦、休斯顿、芝加哥、多伦多、圣地亚哥、纽约等大都市，目前全球玩家利用XBOX LIVE的总游戏时间已经超过1亿6000万个小时。由于XBOX已成功获得ELECTRONIC ARTS为XBOX LIVE开发作品，故此估计未来会有更多的人购买XBOX LIVE，厂商目标是在今年内XBOX LIVE登记人数达到150万。

XBOX 世界 DOA ULTIMATE发售日确定

限定版主机终于浮面世了！

TECMO由最初只是把《DEAD OR ALIVE》的前两作移植至XBOX的网络对战版，到后来加入了大量新元素的《DOA ULTIMATE》，期间经过多番延期，而最终日本方面宣布将在10月7日发售该游戏，定价9240日元。此外厂商还将推出第三弹预约特典，本次是送“DIGITAL VENUS 2004”，即是电脑用的桌面装饰资料光盘。而专为《DOAU》而设计的特别颜色版XBOX“KASUMI BLUE”也将会于同日推出，售价23940日元。

XBOX 世界 魔界村ONLINE没有PS2版？



海报上没有PS2商标。

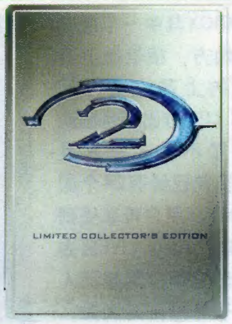
以前报导过的台湾游戏制作公司GAME FACTORY正为CAPCOM开发《魔界村ONLINE》。该作品最初是打算制作成全3D的网络动作游戏，而后因为制作上的问题，开发商更改了游戏内容，变成一款可供4人进行网上对战的游戏，可用的角色暂时只公开了10人，包括Arthur（亚瑟）、PrinPrin（Guinevere）、Merlin、Athena、Reaper、Red Arremer、Jester、Boreas、Helion、Tornado Weasel。但没过多久有关该作品的消息再次音讯全无，直至现在厂商公开了此游戏的宣传海报，从中会发现当初曾表示将会同时开发电脑、PS2及XBOX版，可是如今海报上并没有PS2的商标，因此估计PS2版已经被取消了。

NDS 日本 NDS版塞尔达最新情报

曾报导任天堂方面早已透露正在开发对应NDS的新《塞尔达传说》游戏，现在又有更进一步的情报了。负责开发该系列的人员青沼英二在接受美国游戏杂志访问时提到，“塞尔达组”正在计划制作NDS版的《塞尔达传说 4支剑》，当然这并非仅仅移植自GBA版或GC版，而是活用双画面具有交互作用的主机特色，期待日后还会有更多的新消息。

XBOX 美国 光环2美版也有限定版

美国一向较少推出游戏限定版，似乎就算不用这些奇招也能取得销售好成绩。不过世事无绝对，像Microsoft的人气FPS游戏续作《光环2》，就宣布会在美国及欧洲推出名为“LIMITED COLLECTOR'S EDITION”的限定版，里面附送一张“MAKING OF HALO 2（光环2制作过程）”的光盘，收录了制作特辑、动画、音乐、插画资料等，喜欢“《光环》系列”的FANS值得留意。



《光环2》限定版以铁盒包装。

XBOX 美国 DOOM 3圣诞才能现身

在E3上甚受欢迎的FPS游戏《DOOM 3》，其电脑版已定于8月3日推出，而同时期移植的XBOX版，现在却宣布要等到12月才能发售。《DOOM 3》本身以极为逼真的画面而受到玩家的热切期待，至于XBOX版虽然解像度不及电脑版，然而光源及阴影效果则更佳。

XBOX版要等到12月才能玩到。

XBOX 韩国 韩国制作的动作SLG新消息

早在去年E3，一间名为PHANTAGRAM的韩国公司就发表了多款专为XBOX而开发的游戏，当中一款名为《战火中的王国：十字军战士》的游戏最受人注目，因为它既带有“《真·三国无双》系列”的动作爽快感，还具备战略要素的成份，画面也相当出色。不过自此之后便再没有新情报公开了，而现在该厂商表示这款游戏将会美韩两地同日发售，可惜暂时不知何时推出，相信今年内的机会很大。

制作水准可圈可点。

XBOX 日本 PSYVARIAR 2发售日确定

XBOX上有多款移植自日本街机的游戏，其中由SUCCESS推出的《PSYVARIAR 2扩张版》一度宣布延期，现在已确定在10月23日发售，该游戏的特别之处是战机需要利用敌方子弹擦过机身来提升威力。XBOX版会对应XBOX LIVE，玩家的成绩能登上排行榜，另外还可把自己的过关REPLAY档案上载到服务器让其他玩家欣赏，定价4800日元。

终于发售有期

ETC 美国 雷曼新作两年内登场

UBI SOFT目前虽然最出名的是军事动作游戏“《分裂细胞》系列”，但是其招牌角色雷曼一样受到很多人的欢迎，不过厂商自2003年推出《雷曼3》后就未再宣布新作的消息了。最近从厂商的公式通讯网页讨论区中透露，《雷曼4》将于2007年之前发售，就是说最迟到2006年底肯定有的玩，但是厂商没有表明该作品对应什么机种，当然次世代机的可能性较高。

GC 日本 任天堂旗下机种新动向

最近在日本一份任天堂专刊杂志内，公开了于任天堂的各种新动向。首先任天堂指出，GBA中最受欢迎的版本是红白机颜色版，其之就是蓝色版。而今年秋季的游戏新作也已经确定了，其中11月将会推出《马里奥聚会6》。而许多人期待的GC游戏，如《火炎之纹章 苍炎之轨迹》和《星际火狐》，则预定在今年内发售。至于由CAMELOT开发的《马里奥高尔夫》，已预定在10月推出。

红白机版的GBASP最受欢迎。

另外已经举办多年的任天堂独办的游戏展NINTENDO SPACE WORLD，今年将不会举行，原因是厂商担心大规模的活动只在一个地方举行，对日本其他地区的任天堂迷来说并不方便。此外将于今年内推出的新手掌游戏机NDS，任天堂正考虑举行一个全国性规模的公开试玩活动，让更多的人能感受到它的魅力。

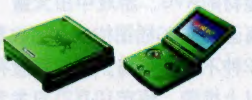
GC 日本 桃铁USA没有GC版的原因

一向与任天堂关系良好的HUDSON，之前开发的游戏多数都会同时推出PS2与GC版，可是近来这种情形已不多见了。像《天外魔境III》就决定取消GC版，而HUDSON的人气桌面游戏《桃太郎电铁USA》，也没有发表GC版。根据负责开发游戏的制作人透露，其个人是相当喜欢在GC上制作游戏的，然而前作的GC版销量不佳，连10万套也达不到，因此HUDSON决定只制作PS2版，以避免出现亏损，看来HUDSON将会逐步舍弃GC而去。

因为销量问题而没有GC版。

GBA 日本 GBASP推出PM翡翠限定版

上期本刊报导了任天堂已经正式发表“《口袋妖怪》系列”最新作品《EMERALD（翡翠）》，现在在任天堂该游戏的公式网站“POKEMON CENTER”上，推定推出一款专为它而设计的限定版GBASP，此版本的机壳呈金属绿色，上面还印有本作的主题精灵。不过此版本GBASP只限在网上订购，由8月16日起至9月10日接受申请，定价12500日元，有兴趣的玩家不妨向本地的游戏店查询看有没有办法得到。


只限网上订购。

PS2 日本 宇宙战舰大和号续报

曾经在前两期报导过松本零士的经典卡通《宇宙战舰大和号》会被制作成PS2游戏，现在终于已公开了有关情报。本作品名为《宇宙战舰大和号 伊斯冈达鲁之追忆》。游戏由BANDAI开发，是款即时战略游戏，以新的冒险为基础，以及加插第一集的回想场面，可以操纵大加米拉斯舰队。角色以卡通渲染的方式呈现，并设有全程语音，名场面会以全新制作的卡通动画来表现。本作品还会有初回限定版，附送一张游戏影片DVD及可收藏三集的盒子。本作品已预定分三部推出，第一部于今年10月6日发售，第二部预定2005年1月推出，第三部则是在2005年4月面世。每集定价7140日元。

ETC 日本 "FF之父"正式另起炉灶

MIST WALKER

MIST WALKER的商标。

一手开创SQUARE人气RPG系列的风云人物——坂口博信，自从两年前因为全CG动画电影《最终幻想 灵魂深处》的票房事件而惨遭滑铁卢后，使SQUARE损失惨重，甚至影响到最后被ENIX收购合并，结果他也从幕前退居幕后，甚至离开了SQUARE。最近坂口先生接受日本游戏杂志访问时，已公开他其实已经成立了一间新的游戏制作公司，名为MIST WALKER。此公司其实早在2001年5月就已经进行了商业登记，坂口先生自称集合了不少著名的创作人，包括天野喜孝、井上雄彦、重松清等人，并且拥有少数好莱坞的精锐人员。基本上该公司和一般游戏制作公司相同，就是接受游戏外包工作，为大厂商代为开发游戏，并不会自行发行游戏。目前手上的项目是一款正在开发中的RPG，并且还有数个计划正在筹划中。坂口先生也称他们还将考虑到次世代主机的未来市场。相信今后MIST WALKER的动向会很令人期待。（详细内容请参看本期"东瀛采风"中的相关内容）

ETC 日本《梦幻之星 宇宙》的最新消息

SEGA于E3上公开的《梦幻之星》新作《梦幻之星 宇宙》，目前在美国游戏杂志中已有其新消息公布，该作品是款MMORPG，能让数千人同时参与其中，并由4位以上的玩家组队冒险。此作品中会有全新设计的行星及新的种族登场，而该游戏由日本方面制作，预定明年底发售，但是尚未公布对应的机种。

ETC 美国 荣誉勋章新作明年春季推出

《荣誉勋章 日出》的游戏画面。

根据美国游戏杂志报导，ELECTRONIC ARTS的人气FPS游戏《荣誉勋章》的家用版最新作正在开发中，并预定于明年春季发售。"《荣誉勋章》系列"是以第二次世界大战为背景的游戏，侧重故事性且以不同的任务为中心，而新作的舞台将会由前作《荣誉勋章 日出》中的亚洲返回到欧洲战线。据报导，游戏的画面以及人工智能将会进一步改善，游戏更会以开创全新的方向性来筹划。不过以前EA曾发表《荣誉勋章 日出》的续作会以该新作的主人公的弟弟担任主角，但在这次的情报就没有被提到过了，不知其内容是否已经改变，还是这两者其实就是相同的。估计新作将会对应网络对战。

ETC 日本 网络版真·女神移师至电脑

ATLUS在加盟XBOX时曾宣布为该主机开发ONLINE版《真·女神转生NINE》，之后因为开发周期的拖延而决定先推出OFFLINE版，却最终因《真·女神转生NINE》销量不佳，而终止了ONLINE版的发售。现在厂商终于宣布再次进行挑战，不过对应的机种却是电脑，游戏名为《真·女神转生ONLINE IMAGINE》，是款MMORPG。游戏世界分为CHAOS或LAWS两个势力，玩家可以自制营地，分别由新宿或吉祥寺出发，而游戏最大特点是想召唤出仲魔，就必须持有"恶魔召唤程序"。目前游戏未知何时推出，也没有公开月费是多少。

AC 日本 GIGA WING续作发表

相信射击迷还记得CAPCOM曾推出过射击游戏《GIGA WING》，并且共有两代。现在该系列终于有新作发表，名为《翼神GIGA WING诸世纪》，但是发行商却由CAPCOM变成TAITO，但负责开发的仍然是TAKUMI小组。该系列最大的特色是得分以兆为单位，暂时没有画面公开，它将采用厂商的新基板TAITO TYPEX制作。

XBOX 世界 XBOX销量突破1500万

总销售额	92亿9200万美元
纯利	26亿9000万美元
全年决算	总销售额368亿3500万美元
纯利	81亿6800万美元

Microsoft于7月22日公布了厂商4至6月的业绩，由于电脑市场的赢利关系，令厂商的总销售额比去年同期上升了15%，而纯利更上升高达82%。不过鉴于近年来Microsoft时常受到其他公司的控告而要支付诉讼费用等一些特殊因素，以及投资收入减少，预计2005年6月利益会下调（Microsoft的会计年度是截至到6月的）

至于有关游戏部门的销售成绩也已有发表，目前XBOX全球的销量已经达到1550万部，美国1010万、欧洲/中东/非洲390万，亚洲150万。而目标是明年度（2005年6月）销量可达到2000万部。其中美国市场占有率由2003年6月的23%至2004年6月的33%，有10%的增长。软件销售方面，PS2下跌了3%，而XBOX则上升了56%。XBOX销量最好的游戏《光环》，去年12月全球已卖出超过400万套。

PS2 日本 KOF2003进化移植至PS2

不知不觉"KOF系列"已经诞生了10周年，继8月12日发售的《拳皇 极限冲击》之后，其在PS2上推出的第二弹《THE KING OF FIGHTERS 2003》也正式发表，这次的PS2版会像以往那样作出不少改良，包括背景会立体化，人物还会根据PS2的机能而高解像度化，另外将搭配经过重新编排的背景音乐。而最特别的地方是，玩家可以任意选择系列中曾出现过的不同团体的对战方式，游戏定价7140日元。至于"KOF系列"10周年第三弹将是《KOF SPECIAL》，暂时未知内容，预定12月登场。

PS2 日本 妖精战士新作对应网络

SCE前两个月发表的人气RPG系列最新作《妖精战士 世纪》，现在又有新消息公布，那就是它能对应网络。事实上，早在两年前已有消息传出，厂商在开发网络版的《妖精战士》，原来正是这款作品。但此游戏其实基本上还是以OFFLINE故事为主，而上网则是可进行对战，最多能让8人以4对4方式组队对战。游戏已定于11月4日推出，价格未定。

ETC 美国 古墓丽影最新作明年夏天发售

《古墓丽影 黑暗天使》的评价毁誉参半。

EIDOS的人气冒险动作游戏系列《古墓丽影》，由于前作《～黑暗天使》的玩法大改，使其销量不佳，结果厂商决定撤换一直以来负责该系列制作的游戏公司CORE DESIGN，改由旗下另一间公司CRYSTAL DYNAMICS接手。而该游戏在美国其实也推出了漫画，不过最近该漫画宣布停刊，而出版商表示漫画只是暂停推出，并会在2005年夏季伴随着游戏最新作的发售而再次出版，换言之，该系列的第七作已锁定在那个时间推出。

杂项情报

★任天堂人气科技赛车游戏《F-ZERO》，将于GBA上推出最新作，名为《F-ZERO CLIMAX》，预定秋季发售。

★KONAMI人气动作射击游戏新作《NEO魂斗罗》，目前预定11月发售。

★GBA版《火炎之纹章 圣魔之光石》，已定于10月7日推出，价格未定。

★日本漫画周刊《少年跳跃》在最新一期的预告中已经提到，近期将会公开最新的《火影忍者》格斗游戏，由于PS2版尚未推出，故此新作很有可能是在其他机种上推出。

©1996 JFA©2001 KFAadidas,the adidas logo,FEVERNOVA,the trigon logo and the 3-stripes nark are registered trade marks which are owened by the adidas-Salomon Group,used with permission.the used of real player names and likenesses is authorised by FIFPro and is member associations.Milan's trademarks, name and logo appear under license from Milan A.C. S.p.A Offical product manufactured and distributed by KONAMI under license granted by Roma International Football Service S.r.l. Produced under the license from Lazio Societa Sportiva S.p.A Parma Logo are trademarks of Parma Associazione Calcio S.p.A.©2003 KONAMI &Konami Computer Entertainment Tokyo.©重野秀一/讲谈社©SEGA ROSSO/SEGA,2003All manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved.©2003 GENKI©2003 KOEI Co.,Ltd.©1987-2003 IREM SOFTWARE ENGINEERING INC. All rights reserved.©CAPCOM CO.,LTD.2003 ALL RIGHTS RESERVED.

TOP 10 游戏龙虎榜

本期的龙虎榜可以说猜都可以猜得八九不离十。几部经典作品无一例外全都取得了不俗的成绩。个人极力推荐《宇宙巡航机 V》，本作无论是系统、画面还是音效，可以说将系列的风格与精髓发挥到了极限。尤其是在游戏中，当那熟悉的、阔别近10年的音乐响起时，任谁都会有种与老友久别重逢的感动（新一代玩家可能不知道在说什么，对不起了）。《创造球会04》势头依然不减，而不久还会推出"WE8"，看来这股足球热潮还会继续持续下去。GC由于近期大作的带动，销量有所上升，但毕竟是杯水车薪，要想真正形成影响还需要有更多高素质的游戏推出。

读者票数截至7月29日

劲GAME人气榜 TOP 10

上星期有多个游戏推出，当中不少作品分量十足。忍者动作游戏《天诛 红》初上榜就排到了第2位，而GC大作《纸片马里奥 RPG》也来到第3位。此外经典射击游戏《宇宙巡航机 V》及拥有独特游戏方式的《续 我们的太阳》分别为第6及第10位。

排名	前回	游戏	资料	本	累
NO.1	1	J联盟创造职业球会'04	PS2/SEGA/6月24日/SLG/6800日元	328	1751
NO.2	新	天诛 红	PS2/FromSoftware/7月22日/ACT/6800日元	303	303
NO.3	新	纸片马里奥 RPG	GC/任天堂/7月22日/RPG/5800日元	285	285
NO.4	2	异度传说 EPISODE II 善恶之彼岸	PS2/NAMCO/6月24日/RPG/6980日元	271	1586
NO.5	3	寂静岭 4 THE ROOM	PS2/KONAMI/6月17日/AVG/6980日元	249	1857
NO.6	新	宇宙巡航机 V	PS2/KONAMI/7月22日/STG/6980日元	213	213
NO.7	4	数码恶魔传奇 同调化身	PS2/ATLUS/7月15日/RPG/7329日元	184	469
NO.8	5	依利斯工作室 永恒的玛娜	PS2/GUST/5月27日/RPG/6800日元	135	2234
NO.9	6	吸血鬼恐怖传说	PS2/SAMMY/6月24日/AVG/6800日元	112	792
NO.10	新	续 我们的太阳 太阳少年赞高	GBA/KONAMI/7月22日/ARPG/4980日元	93	93

上周日本销量榜 TOP 10

《创造球会04》连续两星期取得第一，至于第2位由新上榜游戏《大金刚 2》取得，《猴子大会》也跻身至前3名。其余新上榜游戏包括《机神咆吼》、《超级大金刚 2》及《MONKEY TURN V》，分别占第6、7、9位。

排名	前回	游戏	资料	本	累
1	1	J联盟创造职业球会'04	PS2/SEGA/6月24日/SLG/6800日元	48958	243231
NO.2	新	DONKEY KONGA 2	GC/任天堂/7月1日/ETC/4500日元	37831	37831
NO.3	新	猴子大会	PS2/SCE/7月1日/ACT 6090日元	37457	37457
NO.4	2	异度传说 EPISODE II 善恶之彼岸	PS2/NAMCO/6月24日/RPG/6980日元	30717	214331
NO.5	4	实战柏青哥必胜法！北斗之拳	PS2/SAMMY/5月27日/ETC/3800日元	26087	614721
NO.6	新	机神咆吼 DEMON BRAND	PS2/角川書店/7月1日/SLG/8190日元	22567	22567
NO.7	新	超级大金刚 2	GBA/任天堂/7月1日/ACT/4800日元	20886	20886
NO.8	3	特鲁尼克大冒险3 ADVANCE 不思议之迷宫	GBA/SQUARE ENIX/6月24日/RPG/5980日元	16441	55021
NO.9	新	MONKEY TURN V	PS2/BANDAI/7月1日/RAC/7140日元	15853	15853
NO.10	8	口袋妖怪火红/叶绿	GBA/任天堂/1月29日/RPG/4800日元	14843	2151580

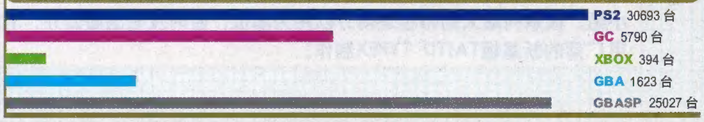
本周日本销量榜 TOP 10

《创造球会04》连续3星期取得第1位，而《北斗之拳柏青哥》再度回升至第2位，更是连续7个星期在前五名。至于上期排名第15的《PIKMIN 2》，本周再度打入十大。新上榜方面则有《DOKAPON DX》及《牧场物语 Girl》，分别占第4及第7位。

排名	前回	游戏	资料	本	累
NO.1	1	J联盟创造职业球会'04	PS2/SEGA/6月24日/SLG/6800日元	24854	268085
NO.2	5	实战柏青哥必胜法！北斗之拳	PS2/SAMMY/5月27日/ETC/3800日元	22966	637687
NO.3	3	猴子大会	PS2/SCE/7月1日/ACT 6090日元	20229	57686
NO.4	新	DOKAPON DX~世界只有我~	GC/PS2/Asmik Ace/7月8日/TAB/6800日元	15142	15142
NO.5	2	DONKEY KONGA 2	GC/任天堂/7月1日/ETC/4500日元	13882	51713
NO.6	10	口袋妖怪火红/叶绿	GBA/任天堂/1月29日/RPG/4800日元	13614	2165194
NO.7	新	牧场物语 女孩子的美满生活	GC/Marvelous/7月8日/SLG/6800日元	13301	13301
NO.8	4	异度传说 EPISODE II 善恶之彼岸	PS2/NAMCO/6月24日/RPG/6980日元	12073	226404
NO.9	7	超级大金刚 2	GBA/任天堂/7月1日/ACT/4800日元	10159	31045
NO.10	15	PIKMIN 2	GC/任天堂/4月29日/ACT/5800日元	9836	401554

日本主机销量榜

主机销量方面，基本上都没有太大的变化，仍然是PS2及GBA SP领先，前者有超过3万的销售数字，至于GBA SP也维持在2万5千左右。至于GC方面，可能是近期有不少GC游戏推出，销量慢慢回升，有接近6千的销量。



游戏时刻表

GAME 科技风

PLAYSTATION 2 (Official Product)

7月

未定	SIMPLE 2000 series THE BASEBALL 2004(SPT)	D3	138元

8月

5日	猴子EyeToy-OOSAWAGI UKKIUK GAME TENKOMORI-(with Eyetoy Camera)(ETC)	SCE	价格未定
5日	神奇机器竞技场 胖波攒终极热战(ACT)	SCE	348元
12日	麻雀派对·囲永着美女打几圈(TAB)	CBC	价格未定
26日	THE TOKUSATSU HENSHIN HERO SIMPLE 2000 series(ACT)	D3	138元
26日	THE ONEECHANBARA SIMPLE 2000 series(ACT)	D3	138元
26日	Spectral Force - Radical Elements(SLG)	Idea Factory	价格未定
26日	Virtua Fighter Cyber Generation(ACT)	SEGA	348元
26日	ASSAULT SUITS VALKEN(ACT)	X-nauts	价格未定

GAME 科技风

PLAYSTATION 2 (Parallel Import)

8月

5日	超级霸DX-2 The 4th MONDO21Cup Competition Athena Best Collection vol.2(TAB)	ATHENA	3150日元
5日	真女神转生III-NOCTURNE PlayStation 2 the Best(RAB)	ATLUS	2800日元
5日	最游记 RELOAD GUNLOCK(ACT)	BANDAI	7140日元
5日	迷惑星人 恐慌制造者(ACT)	CAPCOM	7140日元
5日	洛克人 能量战士(ACT)	CAPCOM	2940日元
5日	DARLING SPECIAL BACKLASH~恋之EXHAUST HEAT~(AVG)	D3 PUBLISHER	5040日元
5日	SIMPLE 2000 SERIES Vol 57 THE 职业棒球 2004(SPT)	D3 PUBLISHER	2100日元
5日	EA SPORTS FIGHT NIGHT 2004(RAC)	ELECTRONIC ARTS	7140日元
5日	EA LIVE 2004(EA BEST HITS)(SPT)	ELECTRONIC ARTS	3129日元
5日	SIM PEOPLE 亲密剧场(EA BEST HITS)(SLG)	ELECTRONIC ARTS	3129日元
5日	ARMORED CORE NEXUS PlayStaion 2 the Best(STG)	FROM SOFTWARE	3800日元
5日	恋花成长 犬福(AVG)	HAMSTER	6090日元
5日	炸弹人世界 2 PlayStation 2 the Best(ACT)	HUSDON	3800日元
5日	疯歌之号炮 KOEI The Best(STG)	KOEI	2940日元
5日	J1 JOCKY 3 KOEI The Best(RAC)	KOEI	2940日元
5日	真三国无双 2 猛将传 KOEI The Best(ACT)	KOEI	2499日元
5日	三国志战记 KOEI 定番SERIES(SLG)	KOEI	1575日元
5日	BEAT MANIA II DX 7th STYLE(ETC)	KONAMI	7329日元
5日	WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 8(SPT)	KONAMI	7329日元
5日	网球王子 SWEAT & TEARS (KONAMI THE BEST)(AVG)	KONAMI	2940日元
5日	网球王子 SmahHIT! (KONAMI THE BEST)(SPT)	KONAMI	2940日元
5日	网球王子 Smah HIT 2(KONAMI THE BEST)(SPT)	KONAMI	2940日元
5日	XIII~暗杀总统之男~(ACT)	MARVELOUS INTERACTIVE	7329日元
5日	牧场物语 3~心中燃起火~PlayStaion 2 the Best(SLG)	MARVELOUS INTERACTIVE	2800日元
5日	猴子EYE' S TOY(ETC)	SCE	4725日元
5日	猴子EYE' S TOY 连镜头版(ETC)	SCE	7329日元
5日	SOCOM II U.S. NAVY SEALs(SPT)	SCE	7140日元
5日	SuperLite 2000 恋爱 ADVENTAGE MEMORIES OF DUET(AVG)	SUCCESS	2100日元
5日	ICO PlayStation 2 the Best(ACT)	SCE	1800日元
5日	GT4 序章版 PlayStation 2 the Best(RAC)	SCE	1800日元
5日	m ch gan(AVG)	SPIKE	7140日元
5日	彩京SHOOTING COLLECTION Vol 1 STRIKER1945 I & II(STG)	TAITO	6090日元
5日	零~红蝶~PlayStaion 2 the Best(AVG)	TECMO	2800日元
5日	流行之神 警视厅怪异事件FILE(AVG)	日本一SOFTWARE	6090日元
5日	流行之神 警视厅怪异事件FILE 初回限定版(AVG)	日本一SOFTWARE	价格未定
5日	MYCOM BEST 最强东大将棋5(TAB)	每日COMMUNICATION	2940日元
12日	东京魔人学园外法帖血风录(AVG)	MARVELOUS INTERACTIVE	7329日元
12日	东京魔人学园外法帖血风录(初回限定版)(AVG)	MARVELOUS INTERACTIVE	10479日元
12日	KOF MAXIMUM IMPACT(FIG)	SNK PLAYMORE	7329日元
12日	AQUA KITS(ACT)	YUKES	6090日元
19日	幻想水浒传IV(RPG) HIT	KONAMI	7329日元
19日	幻想水浒传IV 限定版(RPG)	KONAMI	9954日元
19日	GUN SLINGER GIRL Vol.3(ACT)	MARVELOUS INTERACTIVE	7140日元
26日	钢之炼金术师 DREAM COMPANY(ACT)	BANDAI	7140日元
26日	SIMPLE 2000 SERIES Vol 59 THE 是宇宙人送来吧!宇宙人是什么?(ACT)	D3 PUBLISHER	2100日元
26日	SIMPLE 2000 SERIES Vol.60 THE 特攝变身英雄(ACT)	D3 PUBLISHER	2100日元
26日	SIMPLE 2000 SERIES Vol. 61 THE 姐姐攻略(AVG)	D3 PUBLISHER	2100日元
26日	BLOOD RAYNE(ACT)	ELECTRONIC ARTS	7140日元
26日	SPECTRAL FORTUNE -RADICAL ELEMENTS-(SLG)	IDEA FACTORY	7140日元
26日	SPECTRAL FORTUNE -RADICAL ELEMENTS-(限定版)(SLG)	IDEA FACTORY	9240日元
26日	重装机兵VALKEN(ACT)	MESSIAH	价格未定
26日	Clover Heart' s looking for happiness(AVG)	INTERCHANNEL	7140日元
26日	Clover Heart' s looking for happiness 初回限定版(AVG)	INTERCHANNEL	8190日元
26日	Monochrome(AVG)	KID	7140日元
26日	Monochrome 初回限定版(AVG)	KID	9240日元
26日	太阁立志传V(SLG)	KOEI	7140日元
26日	歌唱!TUMBLING DICE~给我们3人~(AVG)	REINDEER	7140日元
26日	ZWEI!!(ARPG)	TAITO	7140日元

9月

2日	RUN LIKE HELL(ACT)	CAPCOM	7140日元
2日	GHOST HUNTER(暂称)(ACT)	ELECTRONIC ARTS	7329日元
2日	SuperLite2000 SERIES 恋爱 AVG Never 7~the end of infinity~(AVG)	KID	价格未定
2日	三国志IX with POWERUP KIT(SLG)	KOEI	11340日元
2日	心跳回忆3~在那约定的场所~KONAMI 殿堂 Selection(AVG)	KONAMI	1890日元
2日	幻想水浒传 3 KONAMI 殿堂 Selection(RPG)	KONAMI	1890日元
2日	GRADIUS III&IV - 复活的神话 - KONAMI 殿堂 Selection(STG)	KONAMI	1890日元
2日	哪里也一起~多罗万有~(ETC)	SCE	6090日元
2日	哪里也一起~多罗万有~Eye' s Toy 同梱版(ETC)	SCE	价格未定
2日	PRINCE OF PERSIA~时间之砂~(ACT)	SCE	价格未定
2日	Super Lite 2000 恋爱 ADVENTAGE Ever17-the out of infinity-(AVG)	SUCCESS	2100日元
9日	VIEWTIFUL JOE 新的希望(ACT)	CAPCOM	4980日元
9日	生化危机 爆发档案 2(AVG)	CAPCOM	7140日元
9日	HITMAN : SILENT ASSASSIN(EIDOS BEST)(ACT)	EIDOS	3129日元
9日	BROKEN SWORD 沉睡龙传说(ACT)	MARVELOUS INTERACTIVE	7140日元
9日	PATISSIER 的小猫~初恋是草 味~(AVG)	PIONESOFT	7140日元
9日	PATISSIER 的小猫~初恋是草 味~(初回限定版)(AVG)	PIONESOFT	8190日元
9日	DORORO(ACT)	SEGA	7140日元
9日	北花4~就算阴暗的祈祷~(AVG)	SUCCESS	3990日元
9日	VAN HELSING(ACT)	VIVENDI UNIVERSAL GAMES	7140日元
9日	东大将棋 定跡道場 完结篇(TAB)	每日COMMUNICATION	7140日元
16日	九龙妖魔学园记(AVG)	ATLUS	7329日元
16日	九龙妖魔学园记 DX PACK(AVG)	ATLUS	10479日元
16日	火影忍者 NARUTO ULTRAMATE HERO 2(ACT)	BANDAI	7140日元
16日	DRAGONBALL Z PlayStation 2 the Best(ACT)	BANDAI	价格未定
16日	DRAGONBALL Z2 PlayStation 2 the Best(ACT)	BANDAI	价格未定
16日	第2次超级机器人大战 ALPHA PlayStation 2 the Best(SLG)	BANPRESTO	价格未定
16日	EA BEST HITS STARWARS STAR FIGHTER(STG)	ELECTRONIC ARTS	价格未定
16日	EA BEST HITS STARWARS JANGOFET(ACT)	ELECTRONIC ARTS	价格未定
16日	绝体绝命都市 PlayStation 2 the Best(ACT)	IREM	价格未定
16日	ANGELOQUE ETOILES(RPG)	KOEI	7140日元
16日	ANGELOQUE ETOILES PREIMUM BOX(RPG)	KOEI	9240日元
16日	战国无双 猛将传(ACT) HIT	KOEI	4494日元
16日	战国无双 PREIMUM PACK(ACT)	KOEI	10290日元
16日	战国无双 TREASURE BOX(ACT)	KOEI	9240日元
16日	职业棒球 SPIRIT 2004 CLIMAX(SPT)	KONAMI	7140日元
16日	网球王子 结成最强队伍吧!(SLG)	KONAMI	7140日元
16日	ACE COMBAT 4 PlayStation 2 the Best(STG)	NAMCO	价格未定
16日	WILD ARMS ALTER CODE : F PlayStation 2 the Best(RPG)	SCE	价格未定
16日	FINAL FANTASY XI~普罗玛尼亚的咒缚~(RPG)	SQUARE ENIX	4179日元
16日	FINAL FANTASY XI ALL IN ONE PACK 2004(RPG)	SQUARE ENIX	8190日元
16日	兔 - 野性之斗牌 - THE ARCADE 山城麻雀编(TAB)	TAITO	5040日元
16日	首都高BATTLE 01 PlayStation 2 the Best(RAC)	元气	价格未定
22日	SIMPLE 2000 SERIES Vol 62 THE SUPER PUZZLE DOBBLE DX(SLG)	D3 PUBLISHER	2100日元
22日	SIMPLE 2000 SERIES Vol 63 水着!水泳大会(ACT)	D3 PUBLISHER	2100日元
22日	DOBULE REACTION! PLUS(ACT)	DATAM POLYSTAR	6090日元
22日	Apocripha/0(AVG)	GN SOFTWARE	7140日元
22日	Apocripha/0 初回限定版(AVG)	GN SOFTWARE	9240日元
22日	MEINE LIEBE 优美记忆(AVG)	KONAMI	7140日元
22日	AIR FORCE DELTA Blue Wing knights(KONAMI THE BEST)(STG)	KONAMI	2940日元
22日	来麻雀吧!2 KONAMI 殿堂 COLLECTION(TAB)	KONAMI	1890日元
22日	TALES OF SYMPHONIA(RPG)	NAMCO	7140日元
22日	Formula One 2004(RAC)	SCE	6090日元
22日	樱大战 V EPISODE 0~荒野的女武士~(ACT) HIT	SEGA	7140日元
22日	METAL SLUG 4(ACT)	SNK PLAYMORE	7140日元
22日	钢之炼金术师~红色炼金药之恶魔~(ACT) HIT	SQUARE ENIX	7140日元
22日	涂鸦王国 2 魔王城之战(ETC)	TAITO	7140日元
22日	剑豪3(ACT)	元气	7140日元
30日	Love Songs ADV 双叶理保 14岁~夏~(AVG)	D3 PUBLISHER	6090日元
30日	KERORO 军曹 MEROMERO BATTLE ROYALE(ACT)	BANDAI	7140日元
30日	SLOTER UP CORE4 小多蔵打!实战 PACHISLOT 我的主义(ETC)	DRIT	4515日元
未定	SIMPLE 2000 SERIES Vol.58 THE 外科医(ETC)	D3 PUBLISHER	2100日元
未定	史力加 2(ACT)	D3 PUBLISHER	6090日元
未定	FRIENDS~青春光辉~(AVG)	INTERCHANNEL	7560日元
未定	KING OF COLOSSEUM II(ACT)	SPIKE	8190日元
未定	强袭机甲部队 攻击直升机战记(STG)	TAITO	140日元
未定	Y s III ~WANDERERS FROM Y' s~(ARPG)	TAITO	6090日元

10月

1日	SuperLite 2000 恋爱 ADVENTAGE Ever17-the out of infinity-Tremium Edition(AVG)	SUCCESS	2100日元
7日	机动战士 GUNDAM SEED 没有终结明日(STG)	BANDAI	7140日元
7日	洛印战士 千年帝国之魔篇 圣魔战记之章(ACT)	SAMMY	7329日元
7日	洛印战士 千年帝国之魔篇 圣魔战记之章(初回限定版)(ACT)	SAMMY	10479日元
14日	HITMAN CONTRACT(AVG)	EIDOS INTERACTIVE	6090日元
21日	ACE COMPACT 5 - THE UNSUNG WAR-(STG) HIT	NAMCO	7140日元
21日	红斗(AVG)	SUCCESS	7140日元
21日	Lapucelle 光之圣女传说 开始了2周目(SLG)	日本一SOFTWARE	价格未定
28日	To Heart 2(AVG)	AQAPLUS	7140日元
28日	To Heart 2 初回限定版(AVG)	AQAPLUS	8379日元
28日	To Heart 2 限定 DX PACK(AVG)	AQAPLUS	10479日元
28日	水月 - 迷心 -(AVG)	KID	价格未定
未定	DRIVER 3(RAC)	ATARI	价格未定
未定	看我的龙吧(ACT)	SCE	5040日元

2004年内

秋季	Love Songs ADV 双叶理保 19岁~冬~(AVG)	D3 PUBLISHER	6090日元
冬季	ARMORED CORE NIGHT BREAKER(SLG)	FROMSOFTWARE	价格未定
秋季	中华雀士 天和牌娘(TAB)	GENEX	价格未定
秋季	魔法老师!第1小时 子夜老师是魔法使(AVG)	KONAMI	价格未定
冬季	ARMORED CORE : FORMULA FRONT(SLG)	FROMSOFTWARE	价格未定
冬季	ANGELS FEATHER - 黑之残影 -(AVG)	GN SOFTWARE	价格未定
冬季	NATURAL 2 -DUO-(暂称)(AVG)	角川书店	价格未定
未定	空色之风琴 Remix(AVG)	PRINESS SOFT	价格未定
未定	RUNE PRINESS(AVG)	PRINESS SOFT	价格未定

2005年1月

未定	义经英雄传(ACT)	FROMSOFTWARE	价格未定

发售日未定

	彩京 SHOOTING COLLECTION Vol 2 战国 ACE & 战国 BLADE(STG)	TAITO	价格未定
	彩京 SHOOTING COLLECTION Vol.3 SOL DIVIDE & DRAGON BLADE(STG)	TAITO	价格未定

GAME 科技风

PLAYSTATION

8月

5日	在遥远的时空中(KOEI THE BEST)(SLG)	ATLUS	2940日元

DREAMCAST

9月

9日	PATISSIER 的小猫~初恋是草 味~(AVG)	PIONESOFT	7140日元
9日	PATISSIER 的小猫~初恋是草 味~(初回限定版)(AVG)	PIONESOFT	8190日元
16日	Lien~停不了您的歌声~(AVG)	KYARARA	7875日元

10月

28日	水月 - 迷心 -(AVG)	KID	价格未定

X-BOX

8月

5日	XIII~暗杀总统之男~(ACT)	MARVELOUS INTERACTIVE	7329日元

9月

2日	HITMAN : SILENT ASSASSIN(Xbox PLATINUM COLLECTION)(ACT)	EIDOS	6090日元
2日	STAR WARS JEDI KNIGHT : JEDI ACADEMY(Xbox WORLD COLLECTION)(STG)	MICROSOFT	5040日元
2日	DEAD MANS HAND(Xbox WORLD COLLECTION)(ACT)	MICROSOFT	5040日元

10月

7日	DEAD OR ALIVE ULTIMATE(FIG)	TECMO	9240日元
14日	HITMAN CONTRACT(ACT)	EIDOS	价格未定

GAME 科技风

NINTENDO GAME CUBE

8月

5日	魔界小金毛!!友情TAG BATTLE(ACT)	BANDAI	7140日元
19日	BOMBERMAN LAND 2(HUSDON THE BEST)(ACT)	BANDAI	3800日元
26日	VIRTUA FIGHTER CYBER GENERATION~JUDGMENT SIX 的野心~(ACT)	SEGA	7140日元

发售日未定

	THE URBZ SIMS IN THE CITY(STG)	ELECTRONIC ARTS	价格未定

GAME 科技风

GAME BOY ADVANCE

8月

5日	B-传说!BATTLE BETAMAN~烧燃吧!B魂!!~(ACT)	ATLUS	5040日元
5日	SD GUNDAM FORCE(ACT)	BANDAI	5040日元
5日	超警备队 MONSTER ATTACK(ACT)	ROCKET COMPANY	5040日元
5日	光明力量 黑龙复活(SLG)	SEGA	5040日元
5日	日向动物医院~宠物医生育成游戏~(SLG)	TDL CORE	5040日元
5日	传说的斯塔菲3(ACT)	任天堂	4800日元
6日	洛克人 EXE 4 DOUBLE PACK(SLG)	CAPCOM	6279日元
6日	洛克人 EXE 4.5 REAL OPERATION(SLG)	CAPCOM	5040日元
6日	洛克人 EXE 4.5 REAL OPERATION 连BATTLE CHIP GATE(SLG)	CAPCOM	6279日元
6日	TWIN SERIES(1) GAME(1) 目标!金太郎大冒险 GAME(2) 恶魔城 GAME GALLERY2(ETC)	CULTUREBRAIN	5040日元
10日	FAMICOM MINI 恶魔城(ACT)	任天堂	2000日元
10日	FAMICOM MINI SD GUNDAM WORLD 扭蛋战士(SLG)	任天堂	2000日元
10日	FAMICOM MINI SUPER MARIO BROS. 2(ACT)	任天堂	2000日元
10日	FAMICOM MINI 谜之村雨城(ARPG)	任天堂	2000日元
10日	FAMICOM MINI 光神话 帕尔奥娜之镜(ACT)	任天堂	2000日元
10日	FAMICOM MINI 侦探俱乐部 消失的继承者 前后编(AVG)	任天堂	2000日元
10日	FAMICOM MINI 侦探俱乐部PART II 站在后方的少女(AVG)	任天堂	2000日元
10日	FAMICOM MINI 新鬼岛 前后编(ACT)	任天堂	2000日元
10日	FAMICOM MINI METRIOD(ACT)	任天堂	2000日元
10日	FAMICOM MINI 林克冒险(ARPG)	任天堂	2000日元
20日	SUMMON NIGHT CRAFT SWORD 物语 2(RPG)	BANPRESTO	6090日元
26日	TWIN SERIES(1) GAME(1) 打扮公主EX GAME(2) 恋爱占卜大作战(ETC)	CULTUREBRAIN	5040日元
26日	BOBOBO-BO BO-BOBO 爆斗大战(ACT)	HUSDON	5040日元
26日	古惑狼~爆走!NITRO CART~(RAC)	KONAMI	5040日元
26日	SUPER MARIO BALL(ETC)	任天堂	4800日元
未定	动物之岛 2 小玉物语(SLG)	ROCKET COMPANY	5040日元

9月

16日	口袋妖怪 翡翠(RPG)	任天堂	4800日元
22日	ANGEL COLLECTION 2 成为模特儿吧~(SLG)	MTOZ	5040日元

10月

7日	火炎之纹章 圣魔之光石 暂称(SLG)	任天堂	价格未定
未定	VATTORLLER X(SPT)	BANDAI	5040日元

12月

未定	KISS x KISS 星铃学园(AVG)	BANDAI	5040日元

GAME 科技风

PLAYSTATION PORTABLE

2004年内

冬季	AC FORMULA FRONT(暂称)(STG)	FRONT SOFTWARE	价格未定

发售日未定

	三国志 暂称(SLG)	KOEI	价格未定
	麻雀大会(暂称)(TAB)	KOEI	价格未定
	WINNING ELEVEN SERIES(暂称)(SPT)	KONAMI	价格未定
	POWERFUL 职业棒球 SEIES(暂称)(SPT)	KONAMI	价格未定
	新文字PUZZLE(暂称)(PUZ)	NAMCO	价格未定

火群之暗杀者　玛奥

PROFILE 年龄：17岁　种族：半兽人　职业：女忍

主人公的同伴之一。是人类和兽人族之间的爱情结晶。擅长远距离攻击和忍术，充分利用了速度的近身格斗术是他的擅长的特技。在各种地形和气候的战场都能看到她出色的发挥。

利用飞刀的远距离攻击

◀玛奥的特技，可以攻击远方敌人的飞刀。虽然看起来威力不大，但实用性很强。

▶图中所示的是忍者的代表忍术——火遁之术。对物理攻击有耐性的敌人就用火遁之术来对付。

女忍者最擅长的特技当然是忍术

游戏系统.1 关于灵魂转换系统

每个同伴都有阴或阳之灵魂。如果一起作战的同伴拥有阴的灵魂，那希恩的灵魂就会变成阳，如果同伴拥有阳的灵魂，那希恩的灵魂变成阴。也就是说根据同伴拥有的灵魂，希恩的灵魂会随时改变，而且根据灵魂的种类和性格，他们的台词与战斗能力也会有所变化。这就是战斗的关键系统之一：灵魂转换系统。

如果琉娜成为同伴的话

◀琉娜是拥有阳之灵魂的角色。如果选择她为同伴的话，希恩的灵魂就会变成阴。他的表情也变得凶恶。

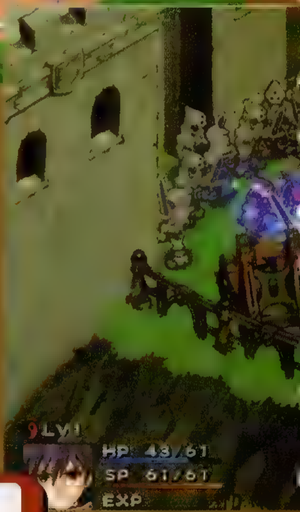
▶如果拥有阴之灵魂的玛奥成为同伴的话，希恩的灵魂就会变成阳。和琉娜结伴时相比，头发和衣服的颜色都有所变化。

拥有阴之灵魂的玛奥成为同伴的话

你会选择和哪一个同伴一起对付敌人？

▶主人公和同伴被怪兽大军围住。虽然看起来形势很不利，但只要和同伴齐心协力，不管敌人数量多少都能够突破。

"光明之泪"是拥有长久历史的大人气RPG"光明"系列的最新作。特别是加入主人公和同伴以两人之力击破了整屏的敌军团等崭新的游戏要素，还有充满魅力的角色和宏大的世界观，绝对使FANS感动流泪。现在就为大家介绍一下有关游戏系统和世界观的详细情报。



PS2	SEGA	2004年冬发售预定	ARPG
游戏人数1至2人	记忆容量未定	价格未定	DVD-ROM

醒目的登场人物

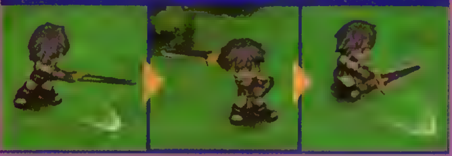
战斗系统和舞台

根据同伴，希恩的攻击方法也会变化

如果同伴拥有阴之灵魂的话，希恩的灵魂就会变成阳，成为魔法攻击为主的间接攻击型。相反同伴拥有阳之灵魂的话，希恩的灵魂就会变成阴，成为用格斗攻击为主的近战攻击型。而且根据灵魂的改变，攻击通常也会有所变化，假如希恩拥有阳之灵魂时，连续攻击的第三段会使用魔法攻击，发出一个能量球。而如果拥有阴之灵魂的话第三段攻击就成为广范围的挥剑攻击。

阳之希恩的三段攻击

阴之希恩的三段攻击



"光明之泪"的世界

《光明之泪》的舞台是人类、妖精、矮人族、兽人等各种种族共存的梦幻大陆恩迪亚斯。故事就在从该大陆的一个要塞城市西鲁蒂亚开始……

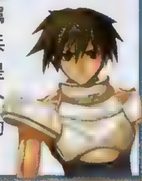
要塞城市国家西鲁蒂亚

作为大陆的交通据点所繁荣的商业城市。被三重的城墙所围住，被称作"铁壁"的要塞城市。

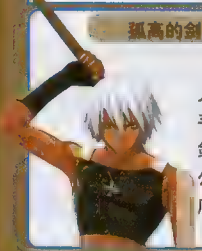
游击佣兵骑士团

主人公 希恩

主人公希恩所属的部队——游击佣兵骑士团。虽然称为是骑士团，但确是一个由不同国家、种族的佣兵所形成的组织。



孤高的剑士 凯内尔



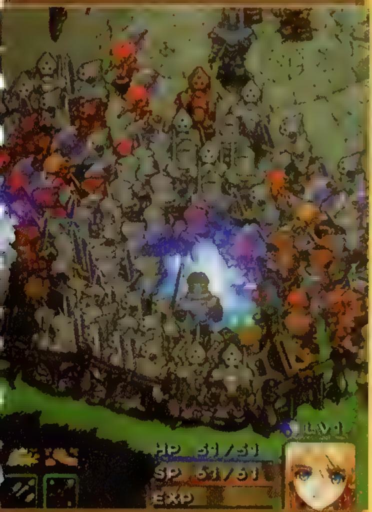
总是阻挡主人公去路的剑士。手中拿着一把长剑。他妨碍主人公的真正目的到底是什么呢？

伦盖斯特帝国

位于西鲁蒂亚东侧的以人类和半人马为主的游牧民族的国家。曾经是一个和平的国家，但是现在却和暗黑的力量共同侵略西鲁蒂亚。

圣骑士团长 凯隆

帝国骑士团团长，曾经拯救世界的勇者之一。对自己的国家和暗黑力量结盟感到怀疑，但是作为一名骑士为了对国家的忠诚，所以就参加了这次侵略战争。



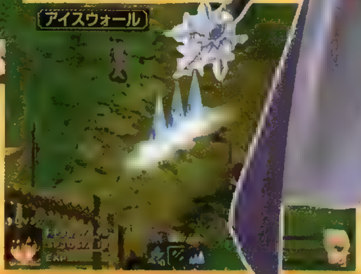
关于"光明之泪"的世界观和设定

制作RPG比较重要的一个环节就是世界观和设定部分。"《光明》系列"一向都是剑和魔法的幻想世界，再加上兽人的存在也能说是该系列的特征。在制作《光明之泪》的时候，制作小组也保留了"《光明》系列"一贯的传统世界观。只是本作为了使第一次接触该系列的玩家也能轻松上手而特定下了一番功夫。不管是"《光明》系列"的老玩家还是第一次接触该系列游戏的玩家都能够感受到其中乐趣。另外老玩家在游戏中会发现有不少怀旧的要素哦！

冰刃之魔女 布兰娜尤

PROFILE 年龄：17岁 种族：人类 职业：魔导师

和主人公希恩一样隶属于游击佣兵骑士团的一名冷酷的魔导师。不知道什么原因，她始终憎恨着伦盖斯特帝国。持有阴之灵魂。



▲▶冰墙和冰球都是布兰娜尤作为同伴时使出的协力技。两种魔法好像都是大范围攻击的魔法。

冰属性的广范围魔法

的详细设定一举公开！

游戏系统 2 基本操作和游戏画面的解说

利用左摇杆操纵希恩，同时给同伴下达命令。虽然看起来很复杂，但仔细看看基本操作一览，会发现其实也并不如想象中那么难。而且战斗时的操作非常简单，初学

基本操作一览

左摇杆	希恩的移动
右摇杆	同伴的移动
十字键	快捷栏中的道具使用
开始键	打开菜单
选择键	变更雷达的尺寸
L1 键	防御
L2 键	连续攻击
R1 键	锁定
R2 键	同伴的连续攻击
○键	攻击（按住就会成为必杀技）
□键	使用物品
△键	物品的种类选择
×键	取消

菜单选项

“《光明》系列”传统的十字形菜单。能够用直觉来使用所有的项目。

快捷指令槽

在这里设置物品或者必杀技，可以直接用十字键来快速变更，非常方便。

FORCE LINK 系统

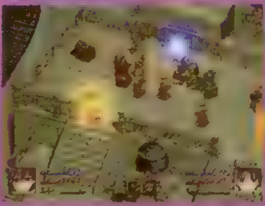
通常同伴会自行判断，自动行动。但是玩家可以利用右摇杆、R1、R2 键来亲自操纵同伴。这样的操纵方式叫做FORCE LINK 系统。该系统中包含MOVE、LOCK、LINK、RUSH的4种。下面就介绍这4种不同的FORCE LINK系统。

▼MOVE是用右摇杆操纵同伴进行移动的操作方法。

LOCK（R1 键）

让同伴固定在某个位置。被玩家LOCK了的同伴可以使用固有的特殊行动，此外还能进行LINK 技的发动准备。

被LOCK 的琉娜的特殊行动是神圣的结界



◀被玩家LOCK的琉娜的特殊行动是神圣的结界，会大幅下降不死系怪兽的攻击意识。

敌人以集团为单位

《光明之泪》的制作过程中我们第一个想到的是怎样才能把战斗做得更有趣，怎样能让玩家感受到“思考的乐趣”。其中我们想到的就是把以集团作为单位这样的设定。敌人成为一集团，做出一个战略性的行动，而玩家同时操纵两个角色来对付这些敌人。由于加入这样的要素，这可以说是与以往不同的《光明》系列。例如主人公必须和一名同伴一起作战，这已是本作的一个特点。

游戏中玩家主要操纵的是主人公一个人，同伴无须操纵也会跟着主人公后面或者自动战斗，当然也可以用右摇杆亲自操纵同伴。自己亲自操纵同伴或者给同伴相应的指示，调整主人公和伙伴的位置，发动双人协力技，这也是本作的特征之一。和同伴协力把敌人消灭，这可是很有乐趣的哦。

相对来说操纵比较简单

◀▲同伴的状态栏中存在着与主人公的好感度。好感度达到一定程度后还可以进行特殊的情节。此外游戏中的育成要素和物品收集要素等都增加了其耐玩性。

育成、物品收集等增加耐玩性的要素不能错过

龙神的守护者 拉扎拉斯

PROFILE 年龄：17岁 种族：龙人族
职业：重战士

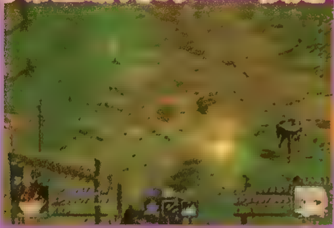
是龙人族的守护者，守护神龙的巫女琉娜是他的使命。使命感非常强的年轻人，在战场上使用自己强悍的身体进行攻击和防御。

◀▲游戏中有很多只有龙族才能做出的特殊攻击。和琉娜的对话中能看出拉扎拉斯很有礼貌。

LINK 态下再按一次R1键）

LINK 后希恩不能离开同伴太远，因为要准备发动强力的LINK 技。根据希恩和同伴的位置，LINK 技的效果也有所变化。

与希兰所尤的LINK技是



◀出现一直线的冰墙，能使敌人冻住。

RUSH （R2 键）

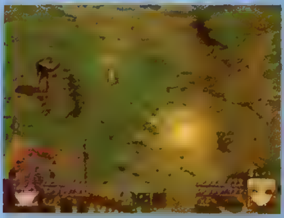
同伴会向希恩的方向突进。利用RUSH使伙伴绕到敌人后面进行攻击，这在被敌人包围或突破包围时很有用。

▲RUSH 突进本身就有攻击判定。

◀一旦被包围的话尽快使用突进来脱离危险！

做成"《光明》系列"续集的理由

本作有很多个性丰富的角色登场，玩家与其中任意一名伙伴编成部队，和敌人进行战斗，这就是"《光明》系列"典型的一个系统。游戏中准备了很多有个性的伙伴，玩家可以从外观、能力等选择自己喜欢的伙伴。"《光明》系列"传统的高自由度也是在本作《光明之泪》中保留。而且本作中根据选择的伙伴，展开的游戏进程也会有很大的不同。游戏中可以称为"女主角"的女角色共有4人，但是她们的身份都与主人公没有特殊的关系或者与主线剧情有很大关联。可以自由选择同伴一贯是"《光明》系列"的特征，也是其最大的魅力。此外根据选择的同伴，会发生不同的分支剧情，所以选择不同的同伴进行游戏，都会有一种完全不同的感觉。



▲编成部队的乐趣也是"《光明》系列"的魅力之一

"《光明》系列"传统的讲述人依然登场

花之妖精

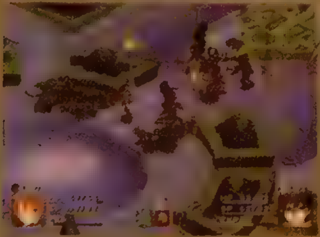
梅普鲁

在"《光明》系列"负责介绍游戏的讲述人本作依然登场。本次的讲述人是吟游诗人，他会给我们讲述什么样的诗歌呢？此外在他身边的妖精梅普鲁和吟游诗人到底有什么关系呢？

充满个性的敌角色

担任本次《光明之泪》敌角色设定的还是以往"《光明》系列"敌角色设定——玉木美考。由于众多的敌角色，所以本次就先为大家公开鼠人彼彼的图片。

与玛奥的关系究竟是？



鼠人

彼彼

阻挡希恩去路的来历不明忍者。会不会跟忍者玛奥有什么关系呢？

《光明》计划的现在和未来

RPG游戏在现在的游戏市场上占据一个很重要的位置。而SEGA为了满足众多玩家的需求，便开发了"《光明》系列"的最新作品，而且本次我们并不是炒以前"《光明》系列"的冷饭，而是用心去制作能使玩家感受"《光明》系列"魅力的一款全新作品。在不改变"《光明》系列"的基本概念和世界观设定的情况下，加入全新要素的新作品，这就是《光明》计划开始的起因。

根据此概念而制作的作品有《光明之泪》，GBA版《暗黑龙的复活》，PS2版《新光明力量》。如果同时把这些作品推出发售的话，玩家可能不能意识到"《光明》系列"的再次复活。因此，我们把这些相关的作品进行分段发售。

▲讲述了未来的《光明》计划

SEGA今后也会继续制作"《光明》系列"

新·光明力量（暂定）

机种：PS2 2005 年发售预定

◀"《光明力量》系列"的最新作品。如果是《光明力量》的FANS就绝对不要错过！

光明力量 暗黑龙的复活

◀足够让玩家感受到《光明力量》魅力的一部作品。

第2报

戦国無双 猛将伝

SENGOKU MUSOU

继今川义元和羽柴秀吉之后，另外两名新角色也终于公布了。本多忠胜和他的女儿稻姬将作为德川家的猛将登场。让我们先来看看新武将的勇姿吧！

PS2	KOEI	9月16日	ACT
1至2人	记忆容量未定	4494日元	DVD-ROM

难道就没有能阻挡我的人吗？

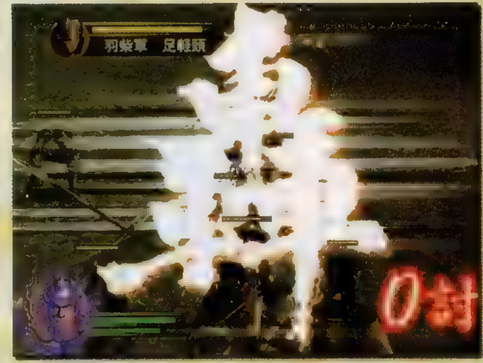
下面继续为大家送上《战国无双 猛将传》的最新情报。前一期已经介绍了今川义元和羽柴秀吉，这次自然轮到本多忠胜和稻姬。作为“战国系列”第一对“父女兵”，究竟会有怎样的表现呢？

▲在战场上自报名号的本多忠胜。与他交手的武将会是谁呢？

◀使用得意的枪技将敌人一扫而光。

本多忠胜

天下无双的勇士



▲本多忠胜的无双奥义。使用大枪向周围做连续攻击。

1548–1610　13岁便开始追随德川，经历无数战役立下显赫战功，勇猛程度并不亚于前田庆次。姊川合战中独骑讨伐朝仓家猛将真柄直隆。被信长称为“日本的张飞”。在小牧长久手之战中，更是率领300人抵抗羽柴秀吉军。

武器	大枪
Lv1	铁枪
Lv2	豪枪
Lv3	虎斩枪

德川四天王、德川十六神将之一，人称“血枪九郎”。手执名枪·蜻蛉切（藤原正真所作的名枪，因有蜻蜓停在枪尖被切为两半而得名）跨下骑名马·三国黑（秀忠所赠，与前田庆次的“松风”齐名的名马）。1610年10月18日，忠胜平静的结束了一生，享年63岁。法名西岸寺殿前中书长誉良信大居士。

本多家名

©2004 KOEI Co., Ltd.

稻姬

忠胜的长女

美貌与实力并存！

使用长弓的果勇女性。稻姬的攻击方式比较接近同样使用射击系武器“种子岛”的杂贺孙市。按照游戏负责人鲤沼的说法，武器升级后会在长弓两端附加利刃。

武器	长弓
Lv1	长弓
Lv2	大梓弓
Lv3	都城大弓

1573–1620　本多忠胜的长女、真田信之的妻子。稻姬是她的幼名，结婚后被称为小松姬。拿着长刀挡住来看孙子的真田昌幸那一段现在还被人津津乐道。

▲▶非常具有女性风格的无双奥义。代表日本传统女性的稻姬，精通箭术。

充满斗志的一击！

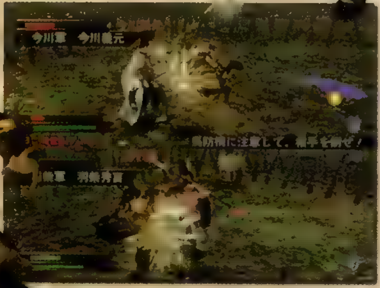
不辱本多家名，身背长弓驰骋疆场！

▲与忠胜完全不同（？）的美形。

◀特殊技是向空中放出大量的箭，之后应该就要下“箭雨”了吧？

新角色 4 人到齐！

本多忠胜、稻姬再加上之前介绍的川义元和羽柴秀吉，《战国无双　猛将传》新加入的武将就全部登场了。正如上一期所介绍的那样，每个人都将有一个独有的剧本。而前作的 15 名武将以及原创武将也将添加新的事件与任务。



◀使用新加入的武将对战，本身就是新作的乐趣之一。

游戏画面大幅进化

从下方的画面中我们可以看出《战国无双　猛将传》的画面效果已经有了很大的提高，而其他一些具体的改动和调整，我们将在下一期为大家介绍。

▲试合模式。前田庆次与本多忠胜争夺“最强”的称号！

无限城・练武馆

▲▶在无限城可以强化武器与道具。

各位FANS敬请期待下期介绍！

威震战国

サクラ大戦V EPISODE 0 ～荒野のサムライ娘～

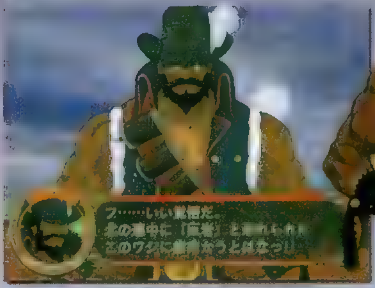
随着时间的推移，《樱大战Ⅴ EPISODE 0（以下简称“樱Ⅴ”）》的情报正在逐渐增加。续上一期我们介绍了游戏的主角和世界观后，本次将会向大家奉上敌方角色的资料以及保卫美国的“骑兵队”。

PS2	SEGA/RED	9月22日	ACT
游戏人数1人	记忆容量31KB	7140日元	DVD-ROM

新作主打

吉米妮将要面对的强敌“默示录之三骑士”

自之前的帕崔克，现在又有新的敌方角色公布了。他们就是帕崔克的手下，称之为“默示录之三骑士”的3人组。“三骑士”与帕崔克一同行动，不离左右，并且与吉米妮一样，骑着与时代脱节的马来战斗。不同于帕崔克，“三骑士”都是人类，最起码从外表上看……



▼看他棱角分明的面孔和健壮的体魄，确实不愧被称为“巨岩”！

雷奥尼塔斯・邦顿

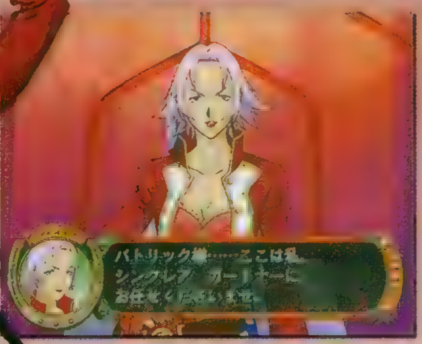
Leonidus Vandorn（声：广田行生）

“默示录之三骑士”的黑骑士，被称为“巨岩雷奥尼塔斯”。从体型上就可以猜到他拥有压倒性的力量，擅长正面进攻。

潜伏在凡娜塔周围黑色的影子

▲▶帕崔克等人因为某种原因袭击凡娜塔。到底这些恶人有什么阴谋呢？

速度就是武器 瞬间的血祭！



◀辛格蕾娅属于热血行动派，经常主动要求上最前线，同时她也是这种类型中少有的速度性角色，剑术一流。

辛格蕾娅・卡多娜

Synclair Gardner（声：幸田夏穗）

“默示录之三骑士”的红骑士，被称为“恶魔辛格蕾娅”。攻击速度之快，无人能及。喜欢大规模杀戮，在帕崔克出现前她就在各地寻找骑兵队并与之战斗。被辛格蕾娅毁灭的骑兵队已经达到了7个！

切赛纳・西格鲁斯

Chesana Cycles（声：津村まこと）

“默示录之三骑士”的白骑士。比起彻底消灭对手，他更喜欢在对手心中留下难以磨灭的伤痕。与其清秀的外表截然不同，切赛纳攻于心计，性格残忍。

▶切赛纳在三骑士中年纪最小，但性格也是最冷酷、最残忍，使用手中的弓枪发射光弹攻击敌人。

©SEGA.2004 CHARACTER DESIGN ©RED

维护全美治安的“骑兵队”

时间是1927年（太正16年）。蒸气文明高度发达的美国，突然之间全国各地发生了人型蒸气机械失控暴走的“怪蒸气事件”。而这些不再受人类控制，危害社会的人型蒸气机械便被称为“野良蒸气”。为了保卫家园，防止野良蒸气的破坏，各地都成立了小规模的警备团。而警备团为了对抗野良蒸气的机动性，全都配备了蒸气摩托，正因如此他们便自称为“骑兵队”。全美的骑兵队相互之间都有情报交换与协作，以目前的状况看，彻底消灭野良蒸气只是时间问题了。本次将会介绍由贾巴尔领导的德克萨斯骑兵队。他们不仅在规模上是比其他的要大，而且参与了多场重要战役，战绩显赫。在游戏中德克萨斯骑兵队将会作为吉米妮最可靠的帮手。

▲与吉米妮相遇的贾巴尔。他乐观的性格正是旅行的人最需要的。

▲指挥德克萨斯骑兵队的贾巴尔队长。虽然看上去有些轻浮，但实力不容怀疑。

贾巴尔·威斯伍德

Chamber Westwood（声：坂东尚树）

德克萨斯骑兵队长，31岁的贾巴尔在吉米妮很小的时候就照顾她，因此在贾巴尔眼中吉米妮还是那个整天叫着“驾—驾，快跑—小马！”玩耍的小女孩。贾巴尔与妻子共有9个孩子，他最大的梦想就是担任由自己的小孩组建的棒球队的教练。

贾巴尔与德克萨斯骑兵队奋勇抵抗野良蒸气！

▲援助吉米妮攻击野良蒸气。只有同心协力才能取得胜利。

▶由不同身份组成的骑兵队，经常在酒吧聚会。

▲驾驶着3轮蒸气摩托的波瑞德。

波瑞德也是骑兵队的成员！

▶吉米妮旅行前在酒吧遇见贾巴尔。她与骑兵队的成员关系很好。

开朗的吉米妮在骑兵队很受欢迎。

◀为了攻击威胁城镇的野良蒸气，骑兵队展开集团作战。有吉米妮的协助应该会很轻松吧。

新作游戏方式判明！

与系列以往的方式不同，本作由于强调动作要素，因此将采用不断完成任务的方式来推动情节发展。先要在地图上选择任务，其中主线任务会用“M”表示，支线任务则用“S”来表示。只有完成主线任务，才会继续出现新任务，同时剧情向下发展。

预约特典

吉米妮·桑莱斯

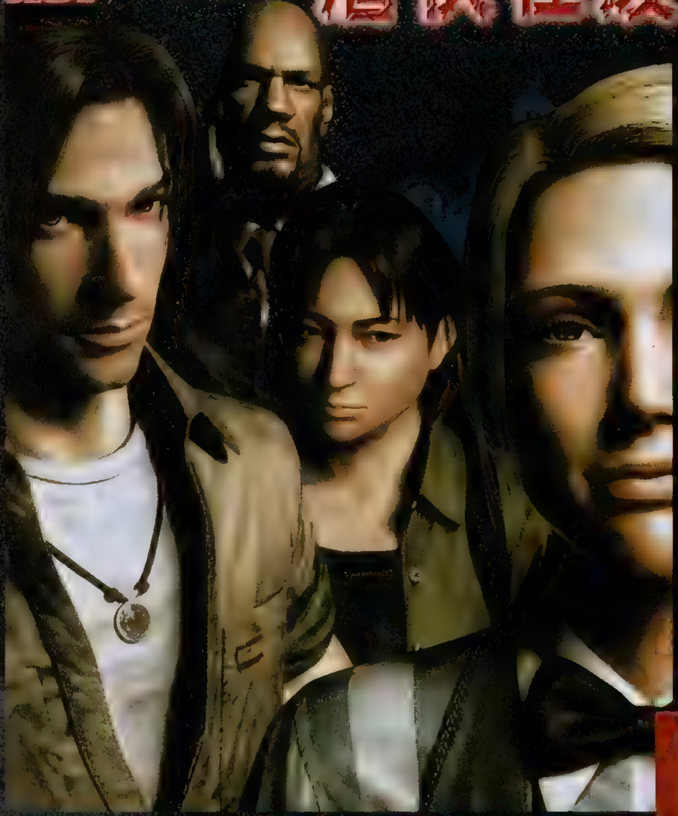
特制树脂手办！

现在离发售日只省下两个月，厂商已经开始接受预定！在日本各大型游戏专卖店预定《樱大战V EPISODE 0 荒野的少女武士》，就能够得到特制吉米妮·桑莱斯树脂手办（右图）。当然，这款由BANDAI精心设计制作的吉米妮是绝对在市面上买不到的。要想拿到就必须通过预约，而且数量有限，看来我们是只有眼馋的份了。

只有通过预约才能得到的非卖品

新作主打

潜伏在废墟中的邪恶与疯狂



最新情报 《生化危机 爆发 档案2（简称档案2）》终于确定在9月9日发售！自游戏公布以来，出现了很多受细菌感染而变异的动物，本期将介绍首次公开的人形敌人——斧男，同时还有新变异生物和新场景的介绍，FANS一定不要错过！

BIOHAZARD OUTBREAK FILE 2

© CAPCOM CO., LTD. 2004 ALL RIGHTS RESERVED.

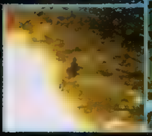
PS2	CAPCOM	9月9日发售	AVG
游戏人数1人	记忆容量未定	7140日元	DVD-ROM

动物园 新变异生物发现

上一期我们已经介绍了丧尸象、丧尸狮、丧尸犀鸟等在动物园出现的变异生物。现在又有新种类生物被病毒感染产生变异的报告！它们是关系密切的变异霸王花和变异虻。

变异虻

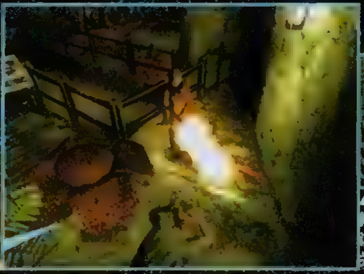
由于病毒的影响，全身充满毒素的蝇科昆虫。很有可能是在采食变异霸王花的花蜜时被感染。虽然单体很小，但经常成群聚集在变异霸王花的附近，再加上会使人中毒，因此对付起来会比较麻烦。

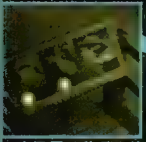


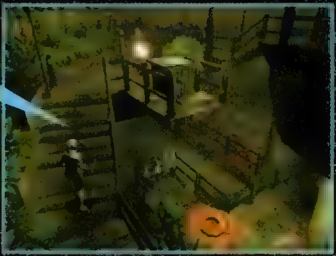
变异霸王花

生长在东南亚热带雨林的常绿无叶寄生植物，是世界上最大的花，但没有根、叶和茎，主要寄生在葡萄科植物的根上。利用知名的恶臭吸引苍蝇、甲虫等食腐昆虫为其受粉。目前还不清楚变异后的霸王花如何对人类直接造成危害。

▼在动物园出现率很高，由于目标不明显，经常被忽视。







▲变异霸王花后面的揭示板上亮着灯，应该与这里的谜题有关。

新一代追踪者——斧男

▲充满压迫感的面罩，究竟隐藏着什么呢？会是更可怕的容貌吗？

毫不犹豫地挥动利斧！

▶看上去好像子弹无效！？那该怎么办？

◀要是被这下抡上可就不光是疼了！赶紧逃跑才是上策！

趁现在赶快逃走！

斧男

蒙着黑面罩，手持沾有血渍的生锈斧头，第一眼看见斧男给人的感觉与其说是怪物到不如说他是个犯罪者。但斧男肚子上病变的痕迹昭示着他已经不再属于人类。在这名不同于以往系列风格敌人的背后，到底隐藏着什么呢？

游戏监督 佐佐木英一郎

作为新出现的敌人，斧男与本作的关系还是比较密切的。他在游戏中存在的理由和行动的目的……这些当然都是谜，没有人知道（笑）。不同于一般丧尸，斧男明显残存相当程度的智慧，这一点玩家在游戏中自然能够体会到。至于原因，也许是受到特殊细菌的感染……所有这些都要等到游戏推出后才能真相大白，各位FANS一定要密切关注！

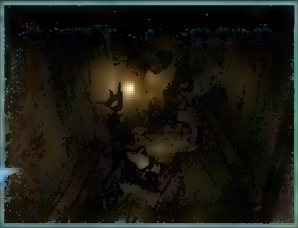
突如其来的攻击！

不同于"头脑空空"的丧尸，斧男甚至能够打开房门，甚至还会选择攻击时机，为自己创造机会！如同下面的照片，经常会从最不认为可能的地方出现，绝对不能掉以轻心。

▲不仅会在玩家的必经之路上出现，甚至还会从意想不到的地方跳出来袭击玩家。简直到了神出鬼没的地步！

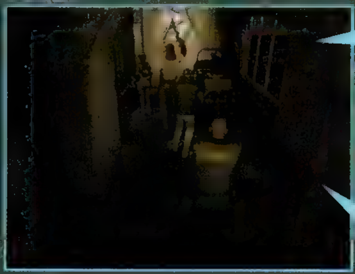
废弃的医院？

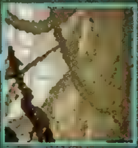
▼被遗弃的轮椅？可看环境又不像是在医院。



斧男出现的舞台是一座被废弃的建筑物。从照片里可以看到轮椅和病床，具此推测这里以前应该是医院。而从一些植物的长势来看，这里已经被放弃很久了。

▼蔓延到建筑物中的藤蔓，破旧的病床，让人不寒而栗。

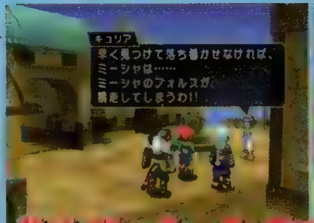




▲四周被大雾笼罩，这里很像是远离都市的山区。

Tales of Rebirth™
重生传说

©いのまたむつみ
©2004 NAMCO LTD.
※图为开发中画面



新同伴公开，制作人吉积信先生访谈

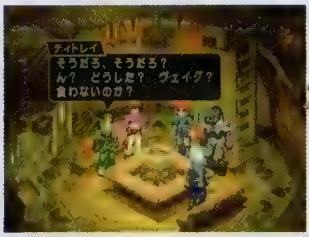
“《传说》系列”的最新作《重生传说》再有新情报公开，以往曾介绍过跟主角一起展开旅程的同伴马奥和尤真，现在终于知道同伴数目共为6人，而本期将会继续公开第3、4位同伴，不论哪一位都充满了独特的性格。除此之外，还会进一步介绍全新的战斗系统，另外还有系列作的制作人吉积信先生的访谈。

两位新同伴介绍

年龄：15岁
种族：胡玛族
身长：155cm
体重：40kg

安妮·帕尔斯 Annie Barrs

在一个出乎意料的场所出现在韦尔克他们面前的胡玛族少女。从接受过高等教育和优雅的举止，可以看出是富裕之家出身的少女，完全不像一个平凡的旅人。奢华的衣装跟充满暗淡感情奇妙的眼睛是她给人们的印象。本来立志成为医生的她，因为过去所发生的一件事，令她非常讨厌格兹玛族，自那时开始她的表情便变得暗淡。谁也不会知道她何时才能越过自身的问题，变回昔日开朗的她。



年龄：17岁
种族：胡玛族
身长：178cm
体重：69kg

德托雷·克洛 Tytree Crowe

在耸立着巨大烟囱的工场之街长大的胡玛族男子。是个不折不扣的热血男子，非常讨厌转弯抹角的事情，属于行动派，也因为如此经常为队伍的同伴带来麻烦。快活地面对人生的他，遇到任何事都会笑着向前看，不会去缅怀过去，如此的性格正好跟韦尔克形成强烈对照。

形成强烈对比的两人特技

本次介绍的两位新同伴安妮和德托雷，两人在战斗中的风格也形成强烈对比。安妮主要是在后方，通过“阵术”为同伴回复或援护，而德托雷则是站在最前线跟敌人展开激烈的近身战。如果在中距离，德托雷还可以使用左手的弓枪来作战。

安妮

安妮使用的“阵术”，是在地面画上魔法阵引发出各种各样的效果，对于回复、防御、强化等支援非常有帮助。不过唯一的缺点是发动需要花一段时间。

安妮主要以阵术为主。

德托雷

德托雷使用的是近身战的“体术”，主要以拳法作打击系攻击。虽然能使用左手的弓枪，不过要将他的能力发挥得淋漓尽致，始终还是要靠接近战。体术在性质上多以单体攻击为主，不过却能施展出快而强力的攻击。

德托雷以体术为主。

其他同伴的新攻击

除了安妮、德托雷两位同伴的特技外，本次还公开了其他同伴的部份特技，现在就为大家介绍。

●NAMCO●发售日未定●RPG●1人玩●DVD-ROM●记忆容量未定●价格未定
●http://www.namco-ch.net/talesofrebirth/index.php●DUAL SHOCK 2 8M记忆卡

Text 小志幽凉 Design Kennia 重生传说

新系统介绍

本作的战斗部份，加入了不少如Force Gauge、Rushes Gauge等新元素，令战略的运用更显重要。而本次会连同以往介绍过的LMB系统，再次介绍战斗部份。

Force Gauge与Rushes Gauge

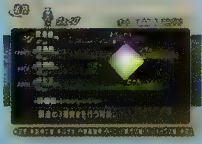
取代了使用特技、术的TP值的新系统，在战斗画面的下方，人物头像旁显示的4个菱形，那便是各人物拥有的Force Gauge。4个菱形分别表示所对应的技，每当使用该种技后菱形会变成中空代表不能再使用，只有等待时间经过自动回复后才行。不同的特技菱形回复速度都有差异，越强力的技越需要较多的时间回复。Force Gauge左方“<”般的图例为Rushes Gauge，每当攻击成功命中会增加，令攻击力上升防御力下降，增加了被击倒的可能性，只要不做任何事Rushes Gauge就会减少。

LMB与队列

以往曾介绍过以3线形式战斗的LMB系统，可以让玩家随意布置人物出场位置。而根据不同的配置，更能令人物的能力值产生变化，是战斗前必不可少的战略部署。

利用Force Cube成长

在Menu画面“术技”一项右方的菱形立方体便是Force Cube，在8个项目上设定在战斗时可以使用的特技，不过一次战斗中能使用的特技只有4种。而系列的招牌“熟练度”在本作也得以保留。



3个种类的Force能力

不同的人物，所使用Force的术和技也有很大差异。善长物理攻击的3人，武器附上Force时能发动特殊属性技。而在术方面，可分为“导术”、“阵术”、“练术”三种，马奥能使用导术、安妮能使用阵术，而练术则全员可以使用。每种术各有其独特的效果，配合使用是战斗的要点。

“《传说》系列”制作人吉积信访谈

潜伏在和平世界的阴暗与扭曲的主题

—请问今次作品的主题是什么？

吉积：本作的大背景可以认为是战争。《重生传说》的世界存在着思维、意识、习惯等等完全不同的两个种族。表面上融洽地生活着，不过，事实上这两个种族根本就是格格不入……而这就是今作的主题。在能力和身体完全不同的胡玛和格兹玛两个种族，表面上虽然非常友好，不过内心深层始终存在着一种难以消除的隔阂，而这点正在逐渐开始表面化。主角们意识到：“这样真的好吗？可以吗？”并开始按照自己的想法开创新的未来。

—像以往一样，会有发生在眼前的危机吗？

吉积：是的，在不知情的情况下一个阴谋在蠢蠢欲动，危机正在慢慢靠近。主角们是在偶然的情况下意识到了某种存在，从而开始展开故事的。最初只是因为个人原因，找寻被夺去的最重要东西……动机就是这么的单纯！不过，在旅途中逐渐卷入了世界规模的旋涡中。

—有没有受歧视的种族呢？

吉积：在历上虽然有那种事存在，而现阶段正处于非常不平等的状况，所以才会导致平衡崩溃，出现为实现自己野心而活动的势力。

以Force为基本的系统

—请告诉一下我们这个世界的法术或魔法。

吉积：这个世界的术师总称为“Force能力者”，存在阵术、练术、导术3个系统。特化攻击魔法的Force是“导术”，马奥就可以使用。描绘魔方阵，为我方回复的是“阵术”。除此以外，主要令能力上升或下降、像气功的术称为“练术”。Force能力并不是稀少存在的，不过也不是所有人都能使用，事实上这个世界的人都拥有使用Force的潜质，原本大部份优秀的Force能力者都是格兹玛族，虽然胡玛族并不是不能使用，但却无法拥有那么强大的力量。不过自从1年前被称为“拉杜兰斯之落日”的事件以来，胡玛族之中也开始出现拥有强大力量的Force能力者。

—本次没有采用以往的TP制，这是为什么呢？

吉积：本作Force Gauge取代了TP，是不希望连续使出相同的技。采用TP制的话很容易使出相同的技，但这样战斗的难度会下降，那是我们不希望发生的，所以便设定了Rushes Gauge。根据这两种Gauge，杜绝了连续使用相同的强力招式。虽然持续进攻可以使攻击力上升，但副作用是防御力下降。因此战斗时有必要考虑到各种可能性。还有本次根据人物的出战位置，附设了一种叫作“役”的效果：当进行诸如回复HP之类动作时攻击力也会上升等。因此需要玩家根据角色所处位置，按照需要调整人物站位，以得到能力上的变化。

6个人正是卡里墨亚世界的缩影

—现在已公布了5位同伴，剩下还有多少人呢？

吉积：玩家能够得到的人物共有6名，还会有一位同伴加入队伍。这位同伴主要使用卡片来战斗，感觉上有点像《TOS》的Shihna，使用西洋风的塔罗牌般的东西。在战斗倾向方面，是3人物理攻击3人术使。

—是6人一起展开旅程吗？

吉积：是的，6人组成队伍后，便会在一起旅行冒险。因为在一起的时间很长，所以在性格设定等各方面尽可能做到相互平衡。顺便一提，最后加入的人物是位女性。

—是格兹玛族人吗？

吉积：无可奉告(笑)。

—女主角克莱雅好像不会参与战斗，为何会是这样？

吉积：这是参考了格兹玛族与胡玛族之间的对比，最后得出的结果，详细内容当然是是秘密了(笑)。

—克莱雅本身有秘密？

吉积：是的，最初主角会遇到某一事件，当解决完这一事件后，真正的“秘密”才会出现。

—那是初段的故事情节吗？

吉积：是最初或中段的故事。韦尔克得到大家的帮助取回了被夺去的东西。然而当一切原本应该回复平静的时候，世界开始出现异样……

—韦尔克和克莱雅的关系是？

吉积：两位主角是青梅竹马，常在一起当然很自然。双方虽然都对对方抱有好感，但却没有勇气发展成恋人……大概就是这种感觉。总之，就是那种没有什么进展，但放着不管数年后便会结婚的类型吧(笑)。

●NAMCO ●发售日未定●RPG●1人玩●DVD-ROM●记忆容量未定●价格未定
●http://www.namco-ch.net/talesofrebirth/index.php●DUAL SHOCK 2 8M记忆卡

Text：小志翻源 Design：Kenne 重生传说

STELLA DEUS
ステラデウス

年青剑士史菲达，听到精灵声音的少女玲儿，2人相遇后将展开一次拯救世界的冒险旅程。在本次的报导里，大家会看到几位掌握故事关键的新人物，以及对初段故事的介绍。

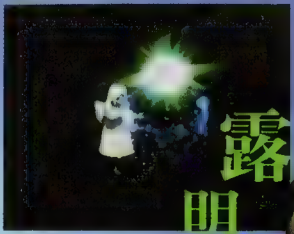
新人物介绍

STELLA DEUS世界里面存在着3种势力，分别是企图肃清各国的“霸王军”，从混沌中拯救人类的“艾古威教团”，以及跟霸王军对抗的“反乱军”。以下为大家介绍“艾古威教团”和“反乱军”的轴心人物。

丝安

身高：187cm
体重：72kg
年龄：22岁
出身地：[illegible]都巴拉祖
武器：剑
CV：樱井孝广

“[illegible]利王国”的正[illegible]，国家被霸王军所灭，[illegible]亲也被杀，因此对“迪高尼斯”非常痛恨，指挥“[illegible]”与其对抗。



露明

身高：[illegible]
体重：[illegible]
年龄：[illegible]
出身地：[illegible]都巴拉祖
武器：杖
CV：伊藤美纪

艾古威教团中[illegible]斯派”的教主[illegible]认定霸王军是“[illegible]结”的扰乱者

莉芙娜

身高：158cm
体重：[illegible]
年龄：不明
出身地：不明
武器：鞭
CV：篠原惠美

在艾古威教团里如同露明的影子，本身是“洛古斯派”的教主，与露明秘密地保持联络，然而实际关系仍未明确。

职业

史菲达 职业：SWORD MAN 称为“[illegible]”的职业，[illegible]人。	**玲儿** 职业：FORESTER 直译为“森林管理者”，[illegible]使。	**韦治** 职业：ALCHEMIST 他是一名炼金术士，[illegible]	**艾桃莉丝** 职业：ALCHEMIST 职业名称虽然与韦治一[illegible]，不过技能有所差异。	**古尼** 职业：SPEARMAN 手持长枪杀敌，[illegible]
迪亚 职业：GRAPPLER 其实比较适合称为[illegible]战。	**佩莉雅** 职业：PRIEST 能够使用圣灵力量治愈同伴的伤[illegible]。	**迪高尼斯** 职业：TYCOON 日文称之为“大[illegible]”，[illegible]能力。	**古罗华路** 职业：SNIPER 充满自信的弓箭手，[illegible]敌人。	**艾姬杜拉** 职业：BRANDISHER 双手拿着东洋刀，[illegible]

●ATLUS●2004年发售预定●S·RPG●1人玩●DVD-ROM●记忆容量未定
●价格未定●http://www.atlus.co.jp/cs/index.html●DUAL SHOCK 2，8M记忆卡
Text：MINAMOTO Design：Sam

初段故事简介

现在介绍游戏初段的故事流程，从而让各位增加对本作的认识。本作的进行方式基本上分为两个部份，"MAP PART"是实行战斗部份，"FIELD PART"是在版图上的据点移动，故事在两者交替下发展。

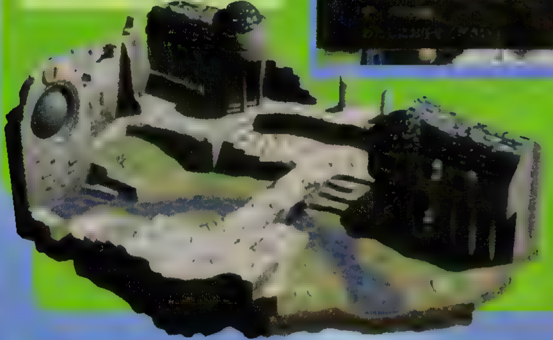
序章：最初的村庄

故事的开始，沙漠化的大地上站着玲儿，接着画面一转来到"水门之村波路达"，正在进行剑术修练的史菲达和韦治在谈话，可以看出史菲达对韦治非常信任。突然间，霸王军袭击和平的波路达村，史菲达和韦治一起拚命抵挡敌军，然而他们的对手是霸王军两大将军，二人陷入危机。突然，霸王迪高尼斯出现，更命令韦治加入霸王军……。

和平的村庄突然遭到袭击，主角与同伴挺身而出迎战敌人。

面对两大将军，史菲达和韦治处于劣势。

CHECK POINT:
水门之村波路达

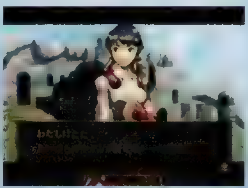


村庄的地势高低不平，对人物移动将造成一定影响，即使是作为初次战斗的场景也不容易应付。

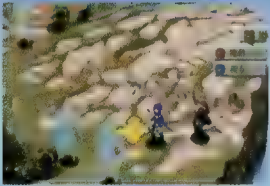
第一章：同伴的相遇

受迪高尼斯委派展开精灵狩猎行动的史菲达，这两年成为了精灵部队的小队长。表面上与队友古尼和艾桃莉丝进行精灵狩猎，然而他内心其实非常抵触，因此经常与艾桃莉丝意见不和。任务进行途中，史菲达等人来到一个小村庄，看见一名大汉正在袭击村民，富有正义感的史菲达挺身而出，即使对方是霸王军的将军……。

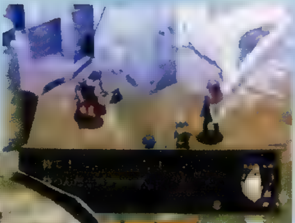
即使抱有疑问史菲达仍继续努力完成任务。



玲儿的出现，令史菲达的人生出现极大的转变。



史菲达执行精灵狩猎计划已有两年时间。



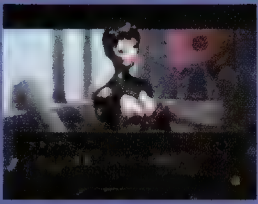
小村庄就是玲儿与史菲达初次见面的地方。

CHECK POINT:
石窟之村萨古斯蒙

与霸王军其中一名将军战斗的舞台，同时是女主角玲儿与史菲达初次相遇的场所。

第一章：2年后，精灵狩猎

波路达村事件的两年后，在王都巴拉祖正举行干部会议，期间迪高尼斯主张对付"艾古威教团"，他更已经将教主露明捉住……。为了顺利消灭艾古威教团，迪高尼斯决定借助炼金术来加强自军的力量。然而发动炼金术需要精灵之力的帮助，于是他命令展开精灵狩猎计划，隶属霸王军的史菲达是参与行动的其中一人。



干部在王都内举行作战会议。

霸王迪高尼斯认为软弱者就是罪人。

为使用炼金术，霸王下令进行狩猎精灵的计划。

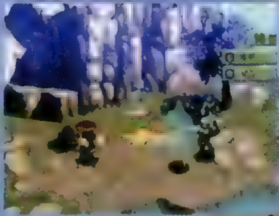
CHECK POINT:
沈迷于炼金术的韦治

晋升为将军的韦治，从对话中可以看出他与迪高尼斯的意见相当一致，将来是否会成为史菲达的敌人呢？

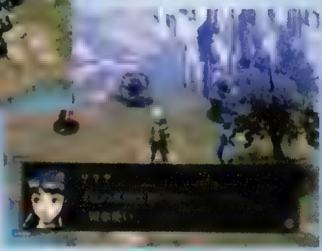
第一章：疑问

与玲儿相遇后开始对精灵狩猎计划产生不信任，来到另一个狩猎场所时，艾桃莉丝也开始出现疑惑。就在这时，玲儿突然带领同伴攻击史菲达等人。战斗中史菲达把玲儿捉住，其后在交谈时从玲儿口中得知世界崩坏原因以及精灵存在的意义，史菲达的内心渐渐对霸王军产生怀疑，最后决定把玲儿放走。

玲儿与两名同伴前来阻止史菲达的行动。

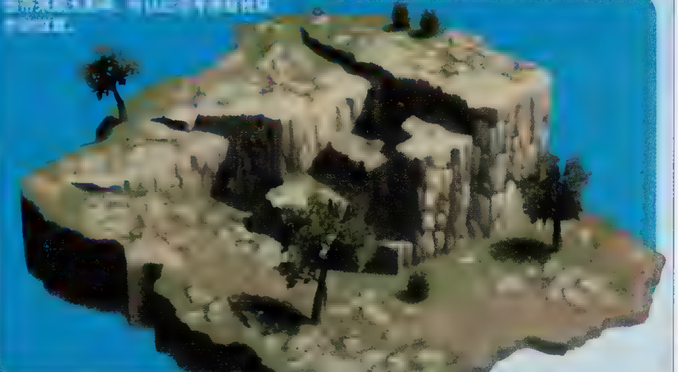


受到敌人袭击，主角当然拚死抵抗。



从玲儿口中了解一切后，史菲达的内心开始转变。

CHECK POINT:
蒙特纳高地



新作狙击

● ATLUS ● 2004年发售预定 ● S・RPG ● 1人玩 ● DVD-ROM ● 记忆容量未定
● 价格未定 ● http://www.atlus.co.jp/cs/index.html ● DUAL SHOCK 2，8M记忆卡

斯特拉之神

Text: MINAMOTO Design: Sam

● BANPRESTO ● 预定 11 月发售 ● ACT ● 1 人玩
● DVD–ROM ● 记忆容量未定 ● 价格未定 ● http://www.banpresto.co.jp/

目标是价值一千万的

神偷鲁邦三世又来了！继前作《魔术王的遗产》之后，他本次的目标是哥伦布的航海日记，当然峰不二子、次元大介等一众大家熟悉的角色仍会再次登场，上演一幕幕精彩的盗宝戏码。

© モンキー・パンチ／TMS・NTV
© BANPRESTO 2004(图为开发中画面)

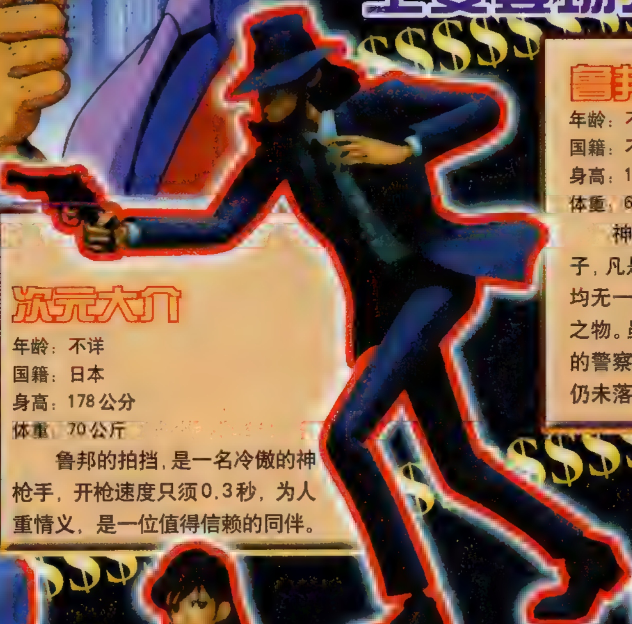
ルパン三世
コロンブスの遺産は朱に染まる

主要登场人物

鲁邦三世

年龄：不详
国籍：不详
身高：179 公分
体重：63 公斤

神偷亚森·鲁邦的孙子，凡是被他看中的宝物均无一漏网，成为其囊中之物。虽然被全世界各国的警察机构通缉，但至今仍未落网。



次元大介

年龄：不详
国籍：日本
身高：178 公分
体重：70 公斤

鲁邦的拍挡，是一名冷傲的神枪手，开枪速度只须0.3秒，为人重情义，是一位值得信赖的同伴。

石川五卫门

年龄：不详
国籍：日本
身高：180 公分
体重：63 公斤

著名大盗石川五右卫门的第十三代子孙，是居合斩的高手，加上手持名刀"斩铁剑"，难怪他能宣称"世上没有斩不开的东西"。

峰不二子

年龄：不详
国籍：日本
身高：167 公分
体重：50 公斤
三围：99.9、55.5、88.8

有时是女贼，有时却是女特务，是一位神秘莫测的女子，浑身散发出特殊的吸引力，即使是鲁邦也无法抵挡。

钱形警长

年龄：不详
国籍：日本
身高：181 公分
体重：73 公斤

神探钱形平次的后裔，隶属于警视厅的警官，为了捉拿鲁邦而绞尽脑汁，可惜每次都是功败垂成。

鲁邦三世 被染红的哥伦布遗产
Text: Dr. Game Design: MW

航海日记！

STORY

鲁邦三世与峰不二子再度携手合作，本次的目标是“SANTA MARJA慈善拍卖会”的宝物——“哥伦布的航海日记”，其估计的成交价将高达一千万元！而二人所要面对的，就是堪称拥有世界顶级保安系统的“基宝大厦”以及跟它共用同一个系统的控制中心！最终，雷朋偷偷地潜入了飘浮在市中心上空的拍卖会场——巨型飞船“KJNG JOHNSON（国王约翰森）号”……

↑要成功的话，当然少不了伙伴好拍档的协助！

↑除了保安员和警方人员之外，高科技的防盗系统也是最大的障碍。

↑雷朋本次能否避过守卫森严的保安系统，夺得宝物呢？

冒险舞台大公开！

联邦银行

游戏开始时雷朋潜入的场所，自开业以来便从未有人成功侵入过，除了无比坚固的保险箱之外，设置在银行内部的各种警报装置和擅长搜捕技巧的警卫也是需要特别注意的。

↑有时还会出现使用特定道具才能通过的地方。

←银行内警报系统森严，必须步步为营。

联邦监狱

设置在摩天大厦的天台上，固若金汤的监狱，为了方便狱卒监视囚犯而用玻璃取代了铁栅，再加上其独特的内部结构，即使犯人能逃出牢房，也无法离开监狱。

↑为何神通广大的鲁邦也会被困在监狱中？

→要逃出监狱，鲁邦便要使出拿手绝活之一：化妆术！

托尼・约翰森

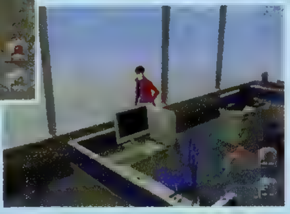
由石油大王托尼・约翰森所经营的混合设施，内含医院和孤儿院。约翰森旗下的慈善事业为他赢得了不错的名声，但是暗地里却也有不少关于他的不利传闻。

←约翰森的慈善事业背后究竟隐藏着什么秘密呢？

控制中心

从远方控制着基宝大厦保安系统的建筑物，虽然基宝大厦的保安已十分严密，不过再配合控制中心的管理，几乎可以说是万无一失。

↑控制中心内全是高科技的设备，而且只有有关人士才可进入。


→要顺利攻陷基宝大厦，便要先解决这里的保安系统。

基宝大厦

世界著名保安企业所在的摩天大厦，天台上停着举行慈善拍卖会的国王约翰森号飞船，因此要登上飞船便必须要进入守卫森严的基宝大厦，换言之，整幢大厦也成为了飞船保安系统的一部分。

→在通往最上层的途中，必须经过重重的挑战！

←除了守卫之外，不可忽视尖端的保安系统！

购物商场

包括了花店、宠物店、电器产品店和快餐店等店铺的商场，是到中央公园去的人们的必经之路。

↑一片和平的景象，是否会有什么事件将在此发生呢？

←莫非要在商店中购买合适的道具？

警察局前

位于中央公园附近的警察局，以鲁邦的身份在这儿出没是十分危险的。

→快点化妆扮成其他人吧！否则很可能会被警察拘捕。

废墟

荒废已久的空屋，为什么鲁邦会在此出现呢？是否有着什么秘密？

→到底之前是谁在这里居住？留下了什么情报吗？

●BANPRESTO●预定11月发售●ACT●1人玩
●DVD-ROM●记忆容量未定●价格未定●http://www.banpresto.co.jp/

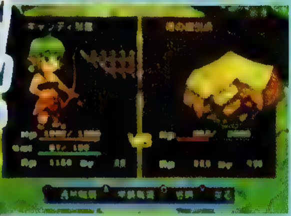
鲁邦三世 被染红的哥伦布遗产

Text: Dr. Game Design: MW

© 2004 IDEA FACTORY

在之前为各位介绍过《鬼魂力量》系列最新作的游戏流程，本次将会为各位介绍三名登场角色，以及在《基础元素》中新增加的资源和建筑系统。

スペクトラルフォース SPECTRAL FORCE ラジカルエレメンツ™



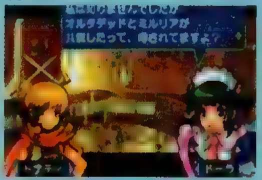
● IDEA FACTORY ●暂定8月26日● S・RPG ● 1人玩● DVD-ROM ●记忆容量未定● 6800日元● http://www.ideaf.co.jp/

鬼魂力量 基础元素

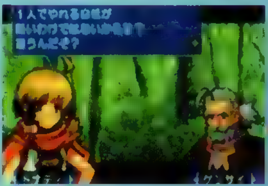
Text:义经 Design:Sam

四百年前的世界 三个不同的势力

《基础元素》的故事，以"《鬼魂力量》系列"四百年前的世界为舞台。当时的大陆只有三个主要的势力。



奥他迪特王国



沿着米路利亚大绝壁建立的人类小国。被魔族、人类、有翼人三个种族的领地所包围。原本属于魔族的领地，在三代前的初代国王几经艰辛后，成功建国，现在由年轻的国王杜拿迪统治。

拉法姆界国

魔导世纪601年，在英雄杜拉撒姆的带领下，由被人类成功攻下魔族领地改建而成的军事大国。位于大陆中央，交通发达。国王杜里古斯以先王被暗杀为理由，向奥他迪特和米路利亚宣战。

魔王军

统治NEVERLAND大陆全域近一半的魔族势力，过去曾经与人类不断发生冲突。但在人类开始战争后，就在一旁保持静观的态度。

登场人物

上次为各位介绍了三名《基础元素》的登场人物，本次再为大家介绍三位新公布的登场角色，当中还包括了两个其他势力的人物。

米路利亚 满迪・奥路尼斯

对长老阿杜拉充满憧憬的少年武将，身法敏捷，目前主要担当部队的补给工作。为人处时认真，但偶然也会为众人带来轻松的气氛。

奥他迪特王国 京沙尔・卡米苏费

被称为"奥他迪特之父"的人物，负责奥他迪特国王杜拿迪的教育工作。年少时以勇猛驰名，但由于一次事故失去右眼，从此就从前线退了下来。

杜格麦拉团 菲加・积古

曾经隶属拉法姆界国的骑士团，现在的身份是佣兵。在妖精当中拥有格外强壮的肉体，使用名为"西妖精语"的古怪方言。

三种不同的资源

在《基础元素》中，分别设有三种不同的资源，各有不同的用途，当中包括用作增强兵力的"军事力"、建造设施增强国力的"资金"和使用强力特技时所需的"魔力"。

在执行各种指令的同时，军事力、资金、魔力等相应的资源就会减少。要令资源增加，就要建造相应的补给设施。除了战斗用的兵种以外，在《基础元素》中还有专门用作建造设施的市民兵，与一般兵种最大的分别，就是市民兵的部队可以选择"建筑"指令。

在使用"建筑"指令后，建筑地盘就会出现一个计算工程进度的数值——BP值。每回合随着负责建筑的士兵人数，以及带队武将的能力，BP值会相应减少。直到BP值倒数完毕，建筑物就正式完工。

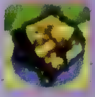
建筑速度会随着角色的能力和部队的人数而转变。

建筑物的种类与功能

兵舍

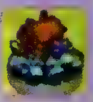
建造后，就可以得到军事力资源的补给。军事力会在进行部队编成与士兵补充时消耗。

交易所



获得资金资源的补给设施。在建造设施，雇用士兵等大多数场合都会消耗资金。

魔石精制所



用作赚取魔力资源的建筑物。在本作中，使用各种技能都必需消耗魔力。因此要部队维持战力，就不能缺少魔力！

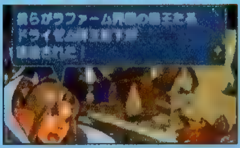
军事训练所

进行部队编制与兵源补充的据点，与大本营属于同等规模的建筑物，是战场的前线基地。

© 2004 IDEA FACTORY

下面将会为各位介绍主角杜拿迪的宿敌界王杜里古斯旗下的“四界将”，以及游戏初段的故事情节。

界王旗下的最强将军——四界将



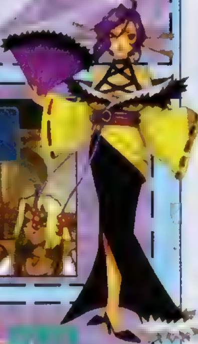
主角杜拿迪所率领的奥他迪特王国，突然接到拥有强大军事力量的拉法姆界国发出的宣战布告，而被卷入大陆的战争之中。从界王杜里古斯开始，以至旗下的四界将，面对精英云集的拉法姆界国，到底杜拿迪如何才能够将这些强敌一一击破？

魔导科学者。由于一直以来都独自进行“魂”的研究，不受任何势力的摆布，因而被称为“隐者”。不过在界王杜里古斯的强烈意愿下，最终加入成为拉法姆界国的一员。

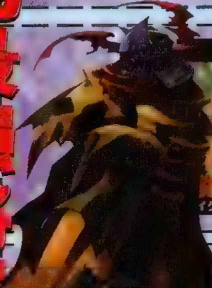
[illegible]的新霸者

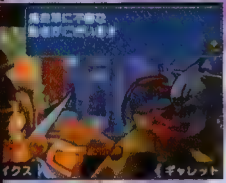
杜里古斯

拉法姆界国的现任界王，前界王杜拉撒姆的义弟。在杜拉撒姆被暗杀后，接任成为新的界王，同时担任着旗下亲卫队的将军，深受国民的爱戴。



运用扇子与一身神力将敌人消灭的女将军。对自己所属的佣兵团逐渐发展成国家，多少感到不习惯。





经常以面具与斗篷将自己外貌掩盖的男人。武器是拥用魔法力量的枪，以个人战而言，被誉为界国最强。

率领铁牛士团的猛将

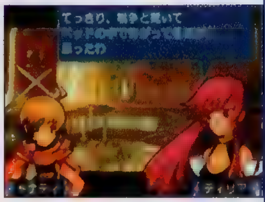
率领号称界国最大战力“铁牛士团”的猛将。拥有一副与武人相符的率直性格，在故事第3章中，击破有翼人军团，与杜拿迪正面交锋。

[illegible]用策略的谋将 亚鲁杜斯

因崇拜杜里古斯而以其左右手的身分，在背后支持杜里古斯的策略家。无论剑术还是魔法都拥有相当的实力。率领旗下的白炎骑士团，同时亚鲁杜斯自身也会使用多种不同魔法。

初段故事简介

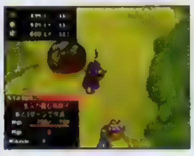
第一章 界王的宣战！杜拿迪的战争正式开始！



魔导世纪603年，拉法姆界国的建国勇者杜拉撒姆遭到神秘暗杀。继承王位的杜里古斯，对外宣称暗杀事件为奥他迪特与米路利亚的阴谋，同时向两国正式宣战。面临拉法姆压境而来的大军，身蒙不白之冤的奥他迪特国王杜拿迪，为了保卫国土而挥兵上阵！

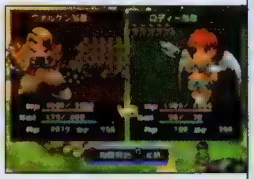
第二章 强袭法尼兹山兽人巢穴！杜拿迪到底有何用意？

虽然成功击破拉法姆的先锋队，但看到兵力远超自己的拉法姆，杜拿迪明白如果正面硬拼是不可能取胜的。最终他决定与同样卷入战事的有翼人国家米路尼亚结盟。在前往米路尼亚的途中，杜拿迪不走直接通往有翼人大本营的安全道路，而选择被兽人占领的法尼兹山。刻意选择危险路线的他到底有何用意？



第三章 有翼人的年轻指导者与人类的年轻国王

虽然成功突破法尼兹山，然而迎接杜拿迪等人的，就只有不愿受尘世纷争所牵连的有翼人的拒绝。而有翼人中开明派的年轻指导者亚杜拉更被保守派的长老软禁。眼看无法结成同盟之际……



●IDEA FACTORY●暂定8月26日●S·RPG●1人玩●DVD-ROM
●记忆容量未定●6800日元●http://www.ideaf.co.jp/

鬼魂力量 基础元素
Text：义经 Design：Simon

PS2

新作狙击

● SQUARE ENIX ● 9月22日发售预定 ● ARPG ● 1人玩 ● DVD-ROM ● 记忆容量未定
● 7140日元 ● http://www.square-enix.co.jp/games/ps2/hagaren2/ ● DUAL SHOCK 2, 8M记忆卡

钢之炼金术师2 赤色炼金术之恶魔
Text:MINAMOTO Design:Sam

鋼之鍊金術師2 FULLMETAL ALCHEMIST
赤きエリクシルの悪魔

以人气动漫画《钢之炼金术师》为题材的PS2游戏第二作，在原创的故事里面，大家可以享受另一番独特的乐趣。本次报导范围包括以体术或炼金术来进行的“战斗”，以及故事主题的“古文明”，两者对该作品具有相当大的影响力，各位玩家千万不要错过！

© 荒川弘／スクウェア・エニックス・毎日放送・アニプレックス・ボンズ・電通 2003
© 2004 SQUARE ENIX All Rights Reserved.
※图为开发中画面

古文明“萨姆斯多”

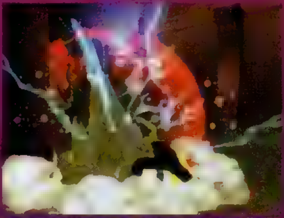
在很久之前，存在着依靠炼金术而诞生的“文明”。当时的国王沉醉于奢华的生活中，结果因犯下炼金术的禁忌，令他的国家在一夜之间灭亡。现代的研究家称该“文明”为“萨姆斯多”，并开始着手从中探索炼金术的起源。

登场人物

体术与炼金术的混合攻击

本作将会把原著中爱德华的精彩战斗再度重现，操作方法也相当简单，其实大致上与前作是一样的，多次按下□键来使出“体术”的连续攻击，期间按○键来使用“炼金术”，能够将周围环境炼成攻击敌人的武器。按△键就会实行“炼成道具”，把物品炼成杀敌的武器。

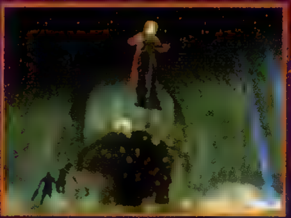
以连打来发动拳脚的攻击技



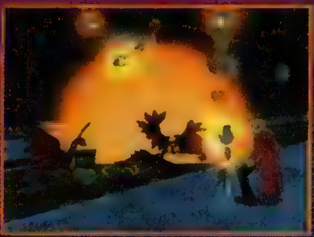
按○键使出炼金术，把地面变成巨大利刃刺向敌人。

物体练成

战斗舞台上放置着各种各样的物品，只要走近这些物体后按○键，就可以跟原作一样进行“炼成”，以下是部分炼成物品的介绍

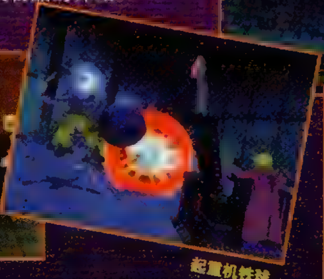


弹弓



火箭烟花

吸引口



起重机铁球

机关枪塔

机械替身

原作者钢笔攻击

© 2004 FROMSOFTWARE,INC.ALL ARIGHTS RESERVED.

義经英雄伝
THE STORY OF HERO YOSHITSUNE

继《新撰组》后，FROM SOFTWARE以日本镰仓时代初期源平合战的著名英雄源义经为题材，推出另一新作。从牛若丸年少开始，描绘源义经这名英雄波澜壮阔的一生。游戏中还会重现传说中义经的成名战，而义经身边的人物也会逐一登场。让玩家亲身体验义经一生的事迹！

●From Software●暂定2005年1月●ACT●1人玩●DVD-ROM
●记忆容量未定●价格未定●http://www.fromsoftware.jp/

序章

由源义朝与平清盛之间所起的势力斗争，最终由平家取得优势。源氏从头领源义朝起一族被大举斩杀，从此灭亡。天下由平家掌握。

当时还年少的牛若丸，由于是义朝的儿子，以出家为僧作为条件，被关在鞍马山的寺院，留得一条生路，过着不知自己身世的日子。直至某日，一位名叫吉次的奥州金商人来探访牛若丸，并告知牛若丸为源氏血脉，劝牛若丸与他一同前往奥州平泉。得知事实真相的牛若丸，为了一雪家族之恨，而立誓打倒平家。

挑战著名的奇袭作战

率领部下杀向敌军，将敌将的首级取下吧！

在《义经英雄传》中，玩家将会扮演源义经，率领着少数部队，向大群的敌人挑战。在历史众多赫赫有名的战役中，操纵义经上阵冲锋杀敌。

人物介绍

源义经

牛若丸

在鞍马山长大，从寺院离开前往平泉，投靠兄长赖朝起兵。虽然不知为人处世之道，但却多次以出奇不意的战法获得大胜，受到部下们的绝对信任。然而正因如此，被其他争功夺利的源氏旗下武者所厌恶。

武藏坊弁庆

拥有一身神力的荒法师，传说是熊野别当湛增的儿子。性格勇猛，豪迈奔放。以他人豪爽的战法，鼓舞同伴的士气。

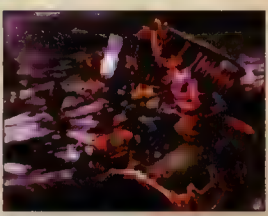
名场面重现！

本作的故事大都以史实为准，随着故事的发展，玩家还可以亲眼看到更多历史场面忠实重现。

难道这就是著名的坛浦合战的场面？

马上战！

以战乱时代为背景的《义经英雄传》，当然不只有人对人的战斗，在游戏中玩家还有机会骑着爱驹上阵将宿敌平家击倒！



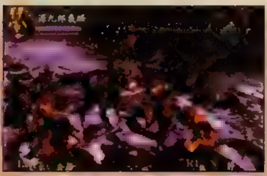
根据地形不同，骑马会使我军占有优势。

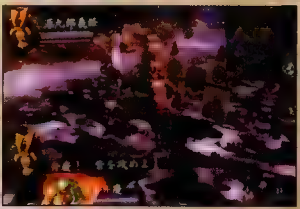
指挥同伴作战

在战斗过程中，参与的其实并不只义经一人，这些在战场上与义经一同浴血的同伴，玩家可以对他们一一作出指示。只有正确制定战略，部下们才能发挥出最强的实力。

充满逼力的大战

亲自率领部队向为数众多强敌挑战的本作，将会让玩家体验手心出汗的紧张战斗场面。不但名将们会在游戏内登场，排山倒海涌来敌军的场面自然也会出现。





亲身指挥同伴作战

Text：义经 Design：Simon
义经英雄传

ACE COMBAT 5
THE UNSUNG WAR

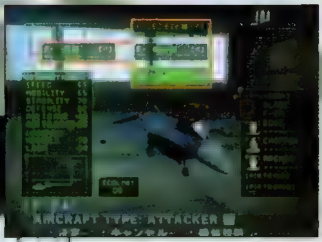
增加可选用机体的新方法 最新游戏画面公开！

游戏的发售日及售价已正式确定，而有关游戏系统的内容也陆续公开，本次便告诉大家取得新机体的方法，以及展示最新的游戏画面。

●NAMCO●10月21日●STG●人数未定●DVD-ROM●记忆容量未定
●7140日元●http://www.acecombat.jp/●对应周边未定

新导入的"机体经验值"

在系列作品中，需要在关卡中赚取资金购买机体，或是依照故事发展取得新机体。而在本作，则会出现一个全新的方法：游戏玩家所驾驶的机体设有经验值，通过玩家击落敌机来取得。当经验值累积到一定程度时，机体便会进化，玩家可在商店中购入进化后的机体。以下便以F-16C Fighting Falcon为例子作介绍。



机体名下方的便是经验值，储满后便可自由选择进化的机型。

每部机体均有不同的进化路线，要集齐所有机体，非要好好努力不可。

出击！在战斗中尽量取得好成绩吧！

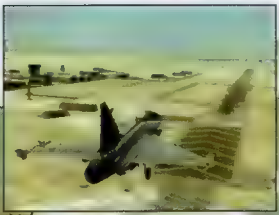
战斗结束后，玩家可在机库选择机体画面中确认机体经验值。

战斗以外的游戏画面介绍

相信各位都已欣赏过精彩的战斗画面，但其实除了战斗之外，其他情况的场面也同样迫真，现在便为大家逐一介绍：

起飞、降落画面

当机体要接受补给时，便要降落在基地或母舰上，这时就需要玩家根据指令操控飞机上升、下降或加减速。

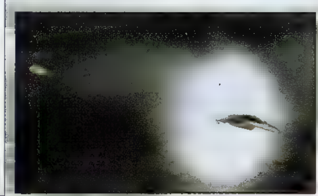


不同的机种，降落时所需的距离也会不同，必须注意！

JAS-39C起飞！引擎喷出的火焰效果十分迫真。

突破音障！

在图中可以看到战机四周出现圆盘形云状物，这是当机体在温度高的海面或区域中进行低空高速飞行时，速度超过音速后产生的特殊现象，想不到在游戏中也会真实地重现。



机师逃生画面

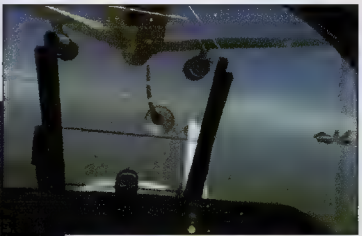
当击落敌机时，敌军的机师会跳伞逃生。但这只是为了加强游戏的真实感，玩家是不可以用机枪扫射他们的，即使是游戏也要遵守国际公约呀！

空中加油画面

假如要在飞行中进行补给的话，便要靠空中加油机了。玩家要运用驾驶技术调整彼此的速度与位置，才可顺利完成补给。虽然有关的详细情报还未公开，但从目前得到的画面中可以看出根据机型的不同至少有两种加油方法。

先从后方慢慢接近加油机。

另一种方法是使用尖端为漏斗型的油管。



将输油管对准机体的给油口，便可进行加油。

完成补给！继续执行任务！

© 2004 NAMCO LTD.（图为开发中画面）

皇牌空战 5 The Unsung War
Text :Dr Game Design :siulau

© 2004 SCEI/KenRan Project，テレビ东京（图为开发中画面）

继续为大家送上有关游戏的最新情报，包括黎明船的各部份介绍、在故事里占重要地位的都市船，以及上次未登场的船员等。

絢爛舞踏祭

ザ・マーズ・デイブレイク

黎明船内部结构大公开＆船上成员陆续现身！

人类在火星上的聚居地・都市船

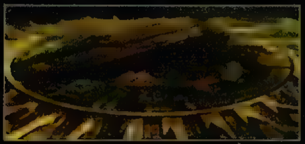
火星上的人类，都住在都市船上，目前火星上共有24艘都市船，根据功能分为"工业型"、"农业型"及"消费型"3种。每艘船上约有人口7000万人，也是黎明船补给物资的重要地点。

农业型都市船：AERIA

以农作物种植为目的而建造的初期型都市。利用水耕方式培育多种植物，仿如巨大的公园，其他生物也可在此自行繁衍。

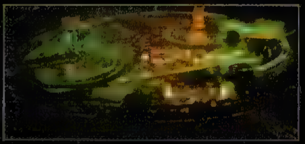
工业型都市船：OLYMPUS

工业劳动者和BALLS（工业用机械人）居住的都市船，内部由于BALLS不断的改造和增建，结构十分复杂。



消费型都市船：ARCADIA

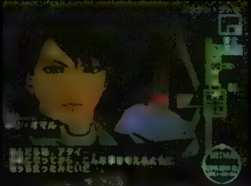
为免人口过份集中而以高层建筑为主的近代式都市。由于法律规定建筑物的天井部份要进行绿化，因此看起来就好像树林一样。



主要登场人物・II

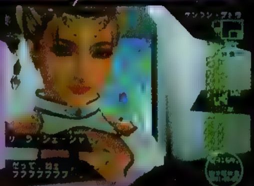
小加藤・泷川

家族每一代基本都是驾驶员，自己也因为遗传的缘故对于操纵RB有极高的天赋，是黎明船极宝贵的战力。



妮莉・奥玛尔

33岁，是有一名8岁儿子的单亲妈妈，船上的RB整备员。深受其他船员的敬畏，把她视作大姐。



莎拉・茜萨

原是医科大学学生，后被挑选而加入独立军，拥有欧洲贵族的气质。在她充满慈爱笑容的背后，是一颗谨慎的心。

哈利・奥克纳鲁

曾是太阳系总军的中校，因对总军的行为失望而转投火星军。驾驶RB作战，是个追求正义的原理主义者，相当受年轻人的爱戴。

迈克・刚克特

红皮肤的少年。为火星的原住民，曾受迫害，幸得哈利所救，因而对他非常尊敬。虽然外表柔弱，但其实是个血气方刚的小伙子。志愿参军成为RB驾驶员。

沙特・穆罕默德・阿鲁・撒乌度

拥有阿拉伯血统的绅士。原是太阳系总军的上尉兼著名驾驶员，担任黎明船水测长，待人宽容。兴趣是投资股票，34岁。

黎明船彻底解剖

司令室

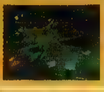
黎明船的司令塔，也是伊丽莎白执勤的地方，位于舰桥附近，有事的时候她便会在此指挥全船。

甲板

当黎明船浮上水面时，若是离开了地球军监视卫星的监察范围，船员们便可到甲板上休息。

机库

存放RB的地方，除了整备班和飞行队在此工作之外，RB的战斗训练也在此进行。



医务室

用途相信不用多作介绍了吧！有事找莎拉的话可以来这里，不过要是妨碍到她工作的话似乎不太好。

侧面图

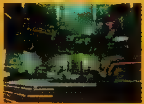
俯瞰图

舰桥

平常主要是更改航行路线或探测海域的危险性，而在战斗时则是负责支援RB及发射鱼雷等工作。

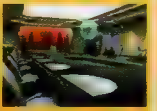
损伤控制室

监察舰内受损情况，在战斗时会提供大量重要情报。



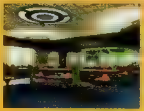
会议室

决定黎明船方针策略的地方，会议进行时无关人员一律不准进入。



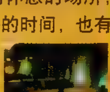
食堂

供船上所有船员用餐和战士们休息的地方，但是从动画中众人的反应来看，食物的水准只能算是一般。



茶水间

船员们休息的场所，在吃饭以外的时间，也有不少船员会在此聚集。



●SCEJ ●预定2004年发售 ●SLG ●1人玩 ●DVD-ROM ●记忆容量未定 ●价格未定 ●http://www.playstation.jp/scej/title/kenran/

Text·Dr.Game Design·Jo 绚烂舞踏祭

© ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/KOICHI SUGIYAMA/LEVEL-5/SQUARE ENIX All Right Reserved. ※最新游戏画面公开！

●SQUARE ENIX●预定冬季发售●RPG●1人玩●DVD-ROM
●记忆容量未定●价格未定●http://www.square-enix.co.jp/

DRAGON QUEST VIII

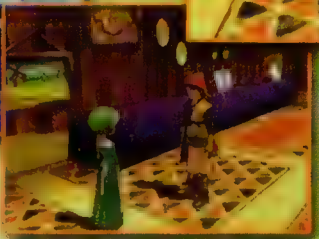
最新游戏画面公开！

再次有新的游戏画面公开了！通过这些画面，我们可以揭开更多有关游戏系统及内容的秘密，且看本次又有什么惊喜吧！

阶梯的上方到底是什么设施呢？快使用主观视点去看看吧！

原来上面是赌场啊！可以进去玩个痛快了！

除了可面对面跟对方谈话之外，还可用来调查墙壁或地板上的物品。



进入民家之后，想知道四周有没有重要的东西的话……

新机能：主角视点

游戏时主要是采用第三人称视点来进行，但是当主角踏进市镇之后，便可以转为以主观视点，利用主角的双眼来调查四周的情况，发现更多平常难以察觉的细节和秘密。

时间概念导入！

本作中再次导入了昼夜的概念，而且不仅是在户外，即使在村庄或市镇中，时间也会慢慢地流逝，游戏中的景色也会随之而变化，是一个具有突破性的新尝试！

白天，人们都会在街上出现，是买东西和收集情报的好机会。

黄昏，夕阳西下，人们也开始回家休息了。

晚上，大部分人都已入睡，但也有晚上才开店的商店和酒吧在营业着。

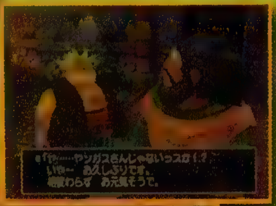
新指令！なかま（同伴）

在新公开的画面中，发现了一个新的指令："なかま"，利用这个指令，主角可以跟同伴们进行对话，虽然过去利用"谈话"指令也可得到相同效果，但是本次把这个指令独立出来，一定会有其他用途和含义的，各位玩家还是拭目以待吧！

当遇上困难时，不妨试试跟同伴们谈一会儿吧！说不定会有新的发现呢！

充满活力的市镇生活

市镇是冒险旅程中非常重要的一环，除了是累积金钱和经验值的据点外，还是收集情报和发生剧情事件的地方，而从本次公开的游戏画面中，可看到更多的人的生活的众生相。



除了主角之外，还可让其他同伴跟村民对话，说不定借此可以取得重要的情报。

市镇中可供搜索的地方很多，应该从哪里开始呢？

原来在旅馆中也加入了新要素，在白天时可进来休息，直至晚上再外出。

勇者斗恶龙VIII 天空、海洋与大地和被诅咒的公主
Text:DR GAME Design:Sam

剑豪3

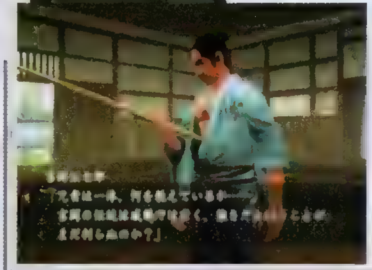
《剑豪3》将游戏的舞台扩大到全日本，主角身处不同城市时，会发生不同的剧情。玩家还会与日本历史上有名的剑豪相遇，亲身经历他们的故事。当中部分剧情，还会随着主角的行动而产生变化。本次将会先为各位介绍宫本武藏的“最强剑豪篇”。

●元气●暂定2004年夏季●ACT●1人玩●DVD-ROM
●记忆容量未定●7140日元●http://www.genki.co.jp/

最强剑豪宫本武藏

自小接受训练，自创出二刀流的名剑豪。13岁起首次在比试中胜利，在29岁到60多岁间的比赛中，未尝一次败绩。

从吉冈道场开始的剑豪故事



在游戏中的京都，有一所由剑豪吉冈清十郎建立的道场。在游戏初期玩家只能与道场的学生交手，不过当实力获得清十郎认同后，就可以与清十郎进行比试和学习道场的剑术。某日，清十郎突然接到一封挑战状，发信人正是宫本武藏！

与宫本武藏的相遇

在清十郎被武藏打败后，吉冈道场便会关闭。再次在各地开始修行的主角，偶然遇上武藏。之后就可以从江户东海寺的泽庵禅师口中，得到宫本武藏的消息。

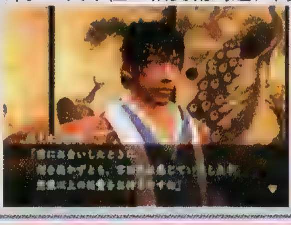
这就是武藏！

宝藏院胤舜的决斗

在京都的旅馆听到名枪手宝藏院胤舜的消息后，前往宝藏院就会遇见胤舜。与之前的吉冈清十郎同样，主角必需达到一定名气，胤舜才会与主角交手。之后就会发生武藏与胤舜决斗的事件。如果事前打败胤舜，就可以改变历史了吗？

遇上佐佐木小次郎

再次开始修行之旅的主角，在途中遇上手执长刀的佐佐木小次郎。二人不但互相交流剑道，而且还将内心的困恼互相倾诉……



岩流岛

小次郎被卷入争夺权力的阴谋之中，最后更发展成小次郎与武藏在岩流岛决斗！在岩流岛决战前一日，根据主角的选择，故事将会发生重大改变。

其他剑豪的故事

除了“最强剑豪篇”以外，本作还有以其他剑豪为主角的不同故事，当中包括了关于龙马的“海援队篇”、关于柳生一族的“柳生一族之篇”、著名的“忠臣藏事件”中的“赤穗浪士篇”和“天下无双篇”等。

天下无双篇

海援队篇

打败小次郎向武藏挑战！

在与武藏决斗前向小次郎提出挑战的主角，成功将小次郎打败的话，就可以代替小次郎前往岩流岛与武藏决战。

被武藏狙击的主角

在打败小次郎后，如选择不与武藏决斗，就会听到小次郎与武藏决斗的传闻，从此以后主角就会被武藏不停挑战！

见证著名的决战

若不向小次郎挑战，就可以选择在决战时前往观战，不过迟来的武藏只需一击就将小次郎打败。好友小次郎死后，主角就以武藏为目标。

如不前往观战，主角与小次郎就会互相定下打败武藏后，再择日决战的约定。可是小次郎从此就一去不返，传来的只有被武藏打败的消息。

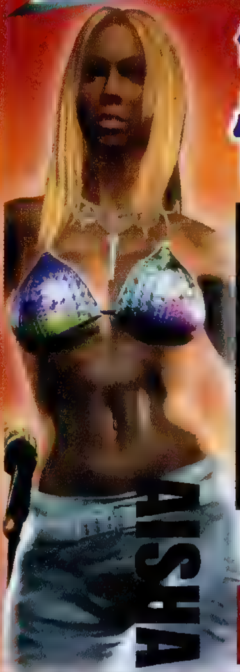
Text:文经 Design:Sam

剑豪3

© 2004 KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT TOKYO

RUMBLE ROSES

以性感的美女，大胆的挑逗，再加上紧张刺激的摔角比赛，这就是由游戏业界王者KONAMI与推出首款网络摔角游戏的YUKES携手合作的美女摔角游戏《摔角玫瑰》。本次将为各位玩家送上游戏中登场的其中两名角色艾莎和恶魔玫瑰的介绍，还有不能错过的新公开游戏画面。

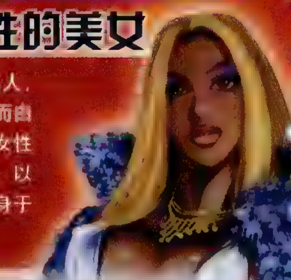


傲视艺能界的
性感歌后参战！

以性感的歌舞而大受欢迎，CD销量突破1000万的全美第一人气女歌手。自高校时代已将迪克西·克雷梅兹视为竞争对手的艾莎，在得知迪克西参加RR后，为了撤底打败迪克西而突然中断全美的巡回演唱，宣布参加RR。艾莎是一名使用柔术的摔角选手，招牌绝技包括了TRIANGLE SUBMISSION和ULTIMATE KNEE ATTACK。必杀技是“NHB COMBO”。

国藉	美国	出身地	乔治亚州亚特兰大
年龄	秘密	身高	178cm
体重	秘密	身材	B92cm/W72cm/H89cm
必杀技	NHB COMBO		

俘虏世上所有男性的美女

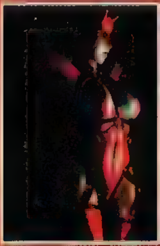


作为备受世人注目与崇拜的名人，原本可以过着舒适自在的生活。然而由于对被公认为德克萨斯州最受欢迎女性的高中同学迪克西执着的竞争意识，以及与生俱来的战斗本能，令艾莎投身于RR这个充满暴力的摔角世界。

必杀NHB COMBO

艾莎的必杀攻击，由艾莎擅长的TRIANGLE SUBMISSION，再配合上ANGLE LOCK一同使用，令对手的颈、腰和腿部受到伤害。

年龄与国藉等个人资料一切不明，被喻为RR最强的恶人摔角手，同时是目前该头衔冠军的持有者。奇怪的行为不仅令旁人大为吃惊，力量与速度方面也同样拥有压倒所有选手的实力。由于不论在摔角场内还是场外都同样保持着凶残的个性，因此除了比赛时间以外，她是被关在地下室的危险人物。然而每当日之本零子遇上危险，不论身在何处她都会出现帮助零子，是一个充满神秘感摔角手。

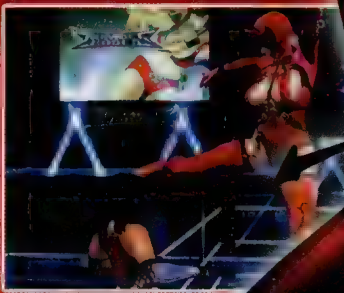


国藉	不明	出身地	不明
年龄	不明	身高	不明
体重	不明	身材	不明
必杀技	SHINNING WIZARD		

比赛时间外被困在地下室的
疯狂女战士

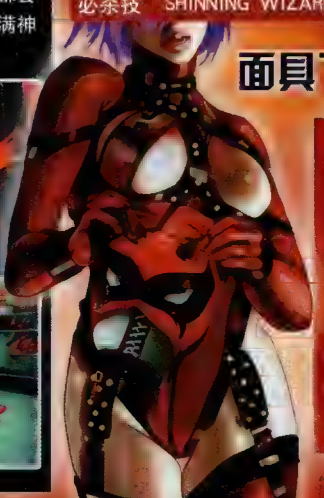
凶残的必杀技 SHINNING WIZARD

恶魔玫瑰的必杀技是跳到单膝着地的对手的另一膝盖上，然后用自己的膝盖向对手的头部施以强力一击的SHINNING WIZARD。



面具下的真面目是

强调胸部的服装，突出的身材，再加上凶暴的战斗方式，这就是充满着另类吸引力的恶魔玫瑰。唯一为人所知的，就是每当零子出现危险时就会出手相救，另一方面零子就有一位失去踪影的姐姐，从这两点推测，莫非恶魔玫瑰的真正身份就是……



EVIL ROSE

●KONAMI ●发售日期未定 ●ACT ●1至2人玩 ●DVD-ROM
●记忆容量未定 ●价格未定 ●http://www.konami.co.jp/

摔角玫瑰

Text:义经 Design:Kennie

©2004 HAMSTER 犬福 Project　©VIDEO SYSTEM ©横山浩子　（图为开发中画面）

深受不同年龄朋友喜爱的犬福终于在家用游戏上登场，而且更是以育成游戏的形式推出，玩家可以看到大量不同造形的犬福，Fans定会感到满意！

クイズ&バラエティ すくすく犬福

可爱的犬福登陆PS2！

用一年的时间来培育自己的犬福

游戏以一年时间为限，玩家要通过问答比赛和迷你游戏来令犬福成长。不同的饲养方式和游戏的成绩会令犬福变成不同的形态 游戏中登场的犬福造形共超过 90 种，部份更是极之稀有的品种，玩家必须满足种种条件才能看到！

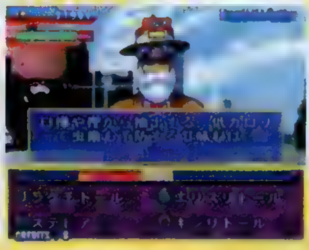
根据玩家的行动会发生不同的剧情事件。

更可同时培育 2 只犬福！

问答比赛&迷你游戏大公开！

问答部份所采用的问题超过6000题，包含了来自不同范畴的题目。在限定时间内达成目标便可过关，否则的话便会被减去HP。至于迷你游戏方面，则一共收录了7种，游戏的结果会对犬福的能力值造成极大影响，绝对是许胜不许败！

游戏收录了可连续挑战 100 条问题的模式。



答对问题的话可回复体力。

7种迷你游戏简介：

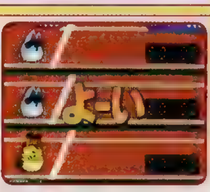
犬福Fight

操作犬福进行格斗游戏，动作包括轻、重攻击、跳跃、防御及必杀技等，犬福的不同形态会有不同的招式。

摇尾巴

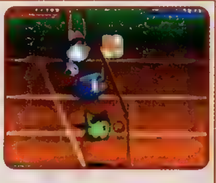
高速轮流按键，令犬福不断摆尾来令台子上升，谁能在指定时间内升得最高便是胜利者。

50公尺竞跑



同样是以高速轮流按键来分胜负，能否超越所有对手成为冠军？

边跳边吃

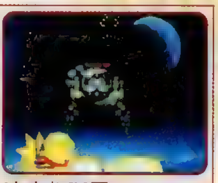


把握时机按键，令犬福跳起吃掉挂起的面包，看能否把全部20个面包吞进肚里！

犬福饭店

不断按键吃掉桌子上出现的食物，但要注意别吃下食物以外的东西，尤其是犬福最讨厌的咖喱。

犬福射击



一边避过上空敌机的攻击，一边反击，必须在限定时间内将之击落，不同的犬福其弹道和速度都不同。

犬福躲避游戏

不断左右移动，避过上方掉下的重物，直至限定时间结束，只要被击中一次就会失败。

部份犬福形态公开！

●HAMSTER●8月5日●ETC●1至2人玩●CD-ROM
●记忆容量 160KB●6090日元●http://www.hamster.co.jp/

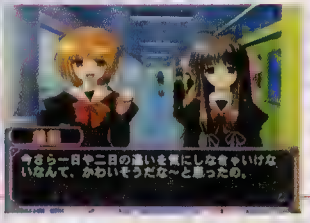
QUIZ & VARIETY 犬福茁壮成长
Text :Dr Game Design:siulau

'PrincessSoft ※图为开发中画面

ふぁいなる・あぷろーち Final approach

过着平凡日子的主人公水原凉，与失去目标的女主角益田西守歌，即将展开一段愉快的恋爱历程……《靠近我》的故事讲述主人公凉突然接到一份婚约的通知，婚约者是天真无邪的少女西守歌，其后在两人的交往中，还有其他的少女介入其中，到最后他们的恋爱会发展出怎样的结局呢？

除了女主角之外，主人公的生活中还会有其他少女介入。



选择行动，进一步摸索少女们的心意。

益田西守歌

表面看似纯情可怜的少女，实则是假扮出来的，在可爱的笑容背后潜伏着一头“野兽”，以婚约为由接近主人公的她，究竟隐藏着什么样阴险的计谋呢？

假扮可爱的西守歌，绝对不会输给其他少女的。

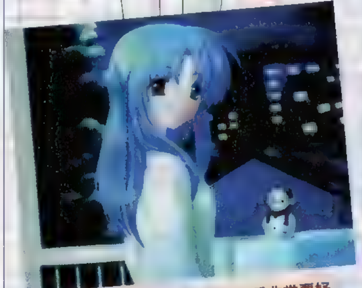
守屋美纪

小学时代与水原兄妹感情要好的少女，后来由于搬家而失去了联络，现在利用入读高校的机会重新回来了。

看见美食而面露笑容的美纪。

水原明钟

凉的妹妹，性格温驯，面对熟人时爱开玩笑。与凉的关系相当好。



年幼时失去双亲，所以兄妹的关系非常要好。

芽生百合佳

穿起这套服装，外貌更加年幼可爱。

样子看起来比较年幼，其实她是凉的前辈，性格温柔大方，与性格过分冲动的凉刚好相反，现在是凉表哥的恋人。

陆奥笑穗

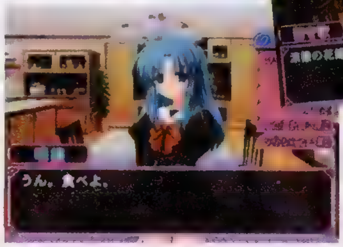
出生于富裕家庭，性格鲁莽的千金小姐，以直率与男性化的说话方式来表达自己的想法，相信是受到其兄长的影响所致。

虽然说话比较粗鲁，其实她非常亲切友善。

装上炸弹的结婚戒指

情人节的当日，水原凉和益田西守歌相约外出，她慢慢地拿出一盒巧克力，与此同时还将一枚戒指戴在了凉的手指上，接着说：“如果你真的强行把戒指拿下来，就会发生爆炸哦”。想不到西守歌竟然以这种令人意想不到的方式，向凉提出了婚约的宣言……

西守歌已准备了巧克力及戒指送给凉。



明钟与兄长的感情相当好，所以时常留意凉的事情。

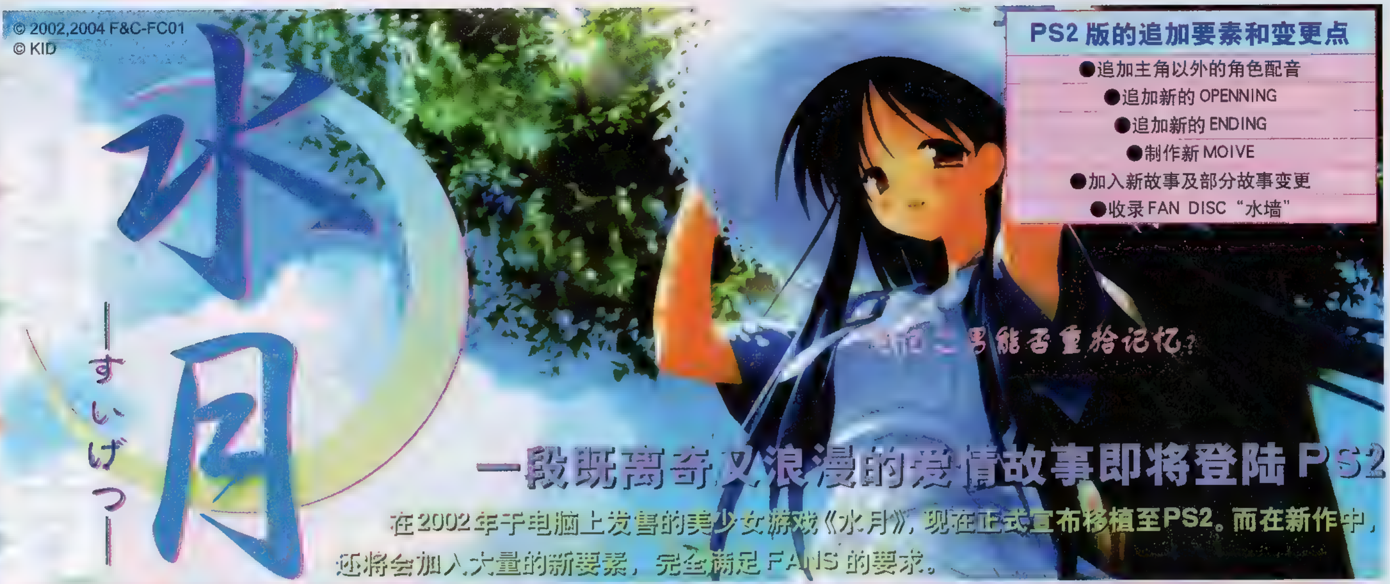
●PrincessSoft ●2004年发售预定●AVG●1人玩●DVD-ROM●记忆容量未定
●7140日元●http://www.oaks-soft.co.jp/princess-soft/●DUAL SHOCK 2，8M记忆卡

靠近我

Text:MINAMOTO Design:siulau

© 2002,2004 F&C-FC01
© KID

水月
—すいげつ—



一段既离奇又浪漫的爱情故事即将登陆PS2

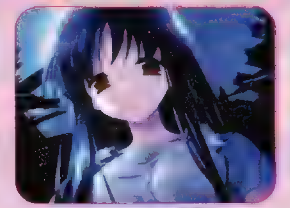
在2002年于电脑上发售的美少女游戏《水月》，现在正式宣布移植至PS2。而在新作中，还将会加入大量的新要素，完全满足FANS的要求。

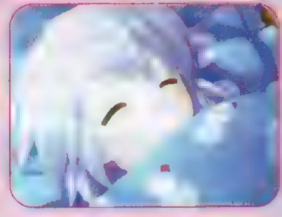
PS2版的追加要素和变更点

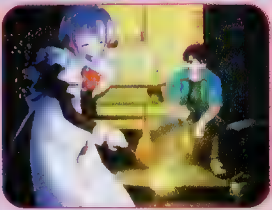
- ●追加主角以外的角色配音
- ●追加新的OPENNING
- ●追加新的ENDING
- ●制作新MOIVE
- ●加入新故事及部分故事变更
- ●收录FAN DISC“水墙”

●KID●AVG●1人玩●2004年发售予定
●价格未定●记忆容量未定●DVD-ROM

因交通意外而丧失了记忆的男主角濑能透矢，在失去了跟女佣琴乃宫雪和一群同学及好友后，又再次回到了学校。可是在同一时间，他在晚上梦见自己被一名少女用弓箭射杀，使他不敢参与弓道部的活动。事隔数周，透矢跟同学们来到神社许愿，在那里让他再次遇上牧野那波，而“她”正是在梦中射杀透矢的人。


将会杀掉自己的凶手牧野那波?





那波正在看盲人书籍

牧野　那波

身体虚弱，兼双目失明的少女。但是她那种单靠感觉行动的能力，不禁使周围的人吃惊。还有牧野那波好像对男主角透矢抱有一些好感。

二人的关系颇为微

琴乃宫　雪

由于阿雪是一名孤儿的关系，因此从少被濑能家收留，成为濑能家的女佣。在透矢失去记忆之前，阿雪一直拼命地照顾他，相信她对主角抱有一定的感情。

宫代　花梨

与透矢自幼相识的少女，是弓道部的重要成员。不喜欢学习而喜欢运动的花梨，性格十分开朗。

新城　和泉

和泉跟花梨刚好相反，她读书的成绩非常好，但运动成绩却强差人意。由于和泉与透矢在高中时代才认识，因此感情不及其他女孩那么深。

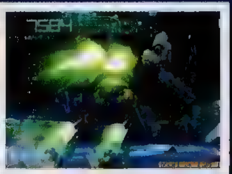
香坂　玛莉斯

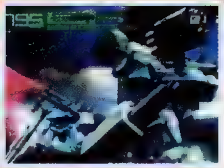
住在透矢家旁的教会中的孪生姐妹。由于身为姐姐的玛莉斯比较理智，因此重要的决定都是由姐姐玛莉斯作主的。

香坂　玛莉亚

香坂家的妹妹，天生姓格内向，容易哭泣，但内心十分温柔。在跟主角透矢相识的那一天便喜欢上了他，经常邀请透矢到教会共餐。

Text:秀吉　Design:Kennie
水月 迷心





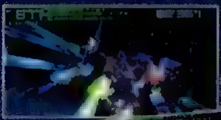
《装甲核心》最新作PSP & PS2两机种同时发售！

FROMSOFTWARE著名游戏"《装甲核心》系列"新路线作品登场！本作将会同时在新手掌游戏机PSP及家用机PS2上同时登场！

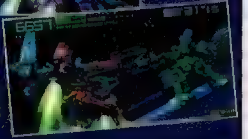
"《装甲核心》系列"充满魅力的地方，就是可以自行作成机械人的头、躯体、手及脚各个部分，创造出原创的机体。在本作中，会沿袭这个基本概念，但与此同时本作的另一最大特征，就是玩家并不能操控机体，而是将玩家作成好的、有人工智能思考能力的机械人送到战场上自行决战！使SLG的要素大为增加！

机械人的行动改由AI代替

在本作中，战斗行动时，并不是由玩家操控，而是由AI所代替，因此在战斗前装备部件、视察机体的能力值就成为了最重要的准备工作。此外玩家还可以利用对战线连接朋友的PSP进行对战，相信这样可以使游戏变得更有乐趣。



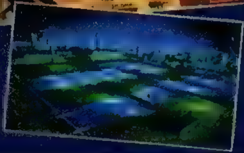
充满迫力的战斗画面！



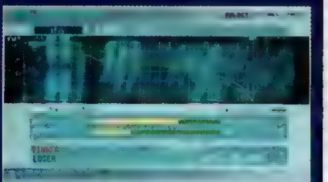
玩家设定好的机体能力对能否完成任务起着决定性的作用。

战场一角

夕阳下的沙漠与夜间的机场等战场，要根据不同情况装备不同的部件。



对战后的成绩表



在战斗之后，攻击敌方的命中率、残余耐久力等均会显示在画面之中。

全新路线的《AC》内容是什么？

在PSP及PS2上同时推出的《装甲核心：公式阵线》，这次有大量的画面公开，两者的基本内容大致相同。此外还追加了各方面的部件，现介绍如下：

PSP版

PSP版的画面比较长，但素质绝对不比PS2版差，可在同一画面内显示所有的情报，让FANS在户外也能玩到相同质量的游戏。

PS2版

在与PSP版同一个场景的画面之中，只是在LayOut上有细微的分别，其他大部分都与PSP版相同。

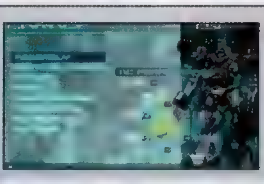
装配画面

玩家可以根据战斗的场合选择不同款式的部件。

从画面下方显示的文字介绍中可以知道各部件的性能。

在装配画面中，有超过数百款部件可让玩家自由自在的组合，创造出属于自己的机体。而机体组合的过程，则与以往的系列作相同。

性能画面



在性能画面中，玩家可以一览机械人的攻击力、防御力及机动性能，而能量供给及冷却系统等方面也是要考虑的，目标是使机体在战场上能够完全发挥出性能！

机体选择画面

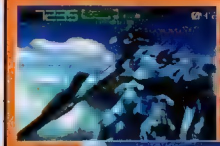
在格纳库中最多只可收藏5部机体吗？相信还有待确定。

PS2版的画面中，机体的装备与PSP版略有不同。

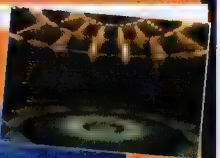
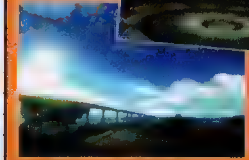
在格纳库内，玩家会看到曾经设定好的机体，此外还可以阅览各机体的性能，出击的战场及交战的对手，从任务变化中得到更为有利的资料。

PS2版的要素？

PS2版当然在画面上略比PSP版更为细致，场景也更为宏大，但在玩法基本上与PSP版大同小异，都是以AI战斗取代以往的主观视点操作，最重要的是可让《装甲核心》的FANS在PS2上再次体验到本作的乐趣。

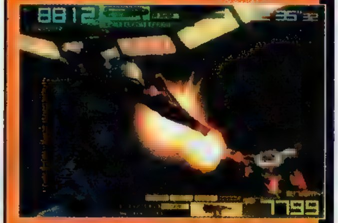


战场一角

海上基地与竞技场的场景，是新加的战场！

巨型机体登场！



遇上了巨型的机体，一定能够将之击倒吗？

●PSP●FROMSOFTWARE●今冬发售预定●SLG●1至2人玩●UMD-ROM
●记忆容量未定●价格未定●http://www.fromsoftware.co.jp/

●PS2●FROMSOFTWARE●今冬发售预定●SLG●1至2人玩●DVD-ROM
●记忆容量未定●价格未定●http://www.fromsoftware.co.jp/

装甲核心 FORMULA FRONT
Text:猫部 Design:siulau

新模式！SURVIVAL ROAD 登场！

KING OF COLOSSEUM II
王者斗技场Ⅱ

© 2004 Spike（图为开发中画面）

在系列的最新作中，除了原有的模式之外，还加入了一个名为"SURVIVAL ROAD"的新模式，本次便为大家公开其中的部分内容。

●SPIKE●预定夏季发售●SPG●1至4人玩●DVD-ROM
●记忆容量未定●8190日元●http://www.spike.co.jp/●对应分插

目标是成为最强！

在这个模式中，玩家要在超过140名摔角手中选择一名，将不断出现的对手击败。模式主要分为预选联赛和决胜淘汰赛两部份，在预选联赛中取得一定数目的胜利之后，便可向决胜淘汰赛挑战！

预选联赛

在进行指定场数赛事的预选联赛中，玩家必须把强敌逐一打败。当每场赛事完结之后，会根据"比赛满足度"等数值取得"魂"。

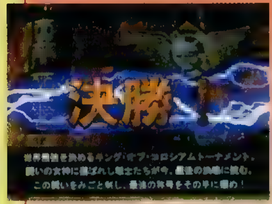
虽然是预选联赛，但是也会有来自不同团体的强手参加。

面对接连不断的比赛，有信心取得最终胜利吗？

第一战便要面对秋山準，千万不要掉以轻心！

决胜淘汰赛

当达成指定的条件之后，便可参加世上最强摔角手云集的"KING OF COLOSSEUM淘汰赛"，与真正的高手决一雌雄。由于是淘汰赛，因此绝对不允许失败！

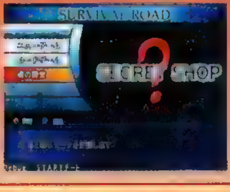


披荆斩棘来到决胜阶段，绝对不可掉以轻心！

根据不同的难度，比赛的场数也有分别。

在魂之殿堂取得隐藏要素

利用比赛后所得到的魂，可用来换取摔角手、配件或擂台等各种隐藏要素。因此若想集齐所有隐藏要素，便要尽量在比赛中满足观众的要求！



满足特定条件之后，可换取的隐藏要素也会增加。

隐藏要素相当多样化，例如摔角手的令颜色等。

第二选手发现！

当进行单人赛模式时，还可以选择第二选手助战。他们会站在台下滋扰玩家的对手；而发生场外乱斗时，第二选手更会一同攻击对手，令战况更加激烈！

星野总裁在场边虎视眈眈，小心别被他暗算！

一旦离开擂台，便很容易受到对方的夹攻！

充实的创造模式

游戏中为每个摔角手预备了4种不同的年龄或造型，而每个年龄或造型的能力值也都不同。至于同一个摔角手在不同年龄所使用的招式也各异，故此玩家可以选择不同年纪的摔角手，进行现实中不可能的对战。

现在的武藤敬司招式较多，但体力及瞬发力不及年轻时。

年轻的武藤敬司回复力较强。

两个不同年纪的武藤，到底哪个较强？还是让事实来说话吧！

吉江丰成长四部曲！

王者斗技场Ⅱ
Text: Dr. Game Design: MW

● SQUARE ENIX ● 2004年秋季 ● RPG ● 1人玩 ● 电池记忆 ● 卡带
● 价格未定 ● http://www.square-enixco.jp

王国之心 记忆之链

Text:秀吉 Design:siulau

Disney SQUARE ENIX

Kingdom Hearts CHAIN OF MEMORIES チェイン オブ メモリーズ

©Disney Enterprises, Inc.
©Developed by SQUARE ENIX/Jupiter

在GBA版的《王国之心 记忆之链》中，玩家又可以跟一群同伴再次见面，究竟这次索拉跟好友再次相聚又有什么感受呢？我们现在一起来看看吧！

喜、怒、哀、乐全"情"爆发 带您看透索拉的内心世界

喜

在战斗中，利用召唤卡片可以召唤出原来的同伴并肩作战，一起打倒邪恶的敌人，能够跟同伴们再次见面，索拉当然高兴啦！

曾在前作中登场的红色巨龙，发挥出火炎强大的威力！

有些召唤出来的同伴会随意地攻击敌人。

怒

在新作中，当索拉同时使用多张同属性的卡片时，就可以发出"怒之一击"，利用新追加的STOCK技攻击敌人。

发动最强的技能！

当集齐数张同种类的卡片后，就能发动怒之一击！

哀

人生中有很多幸福的事情，也有不幸的事情，在"美女与野兽"的世界里将会有悲惨的事情发生，使本篇故事增添了一层阴霾。

两人的感情看似已经破裂……

利用仲间卡召唤出BEAST！

幕后黑手莫非正是她！？

BEAST被人嫌弃，真令人悲哀。

乐

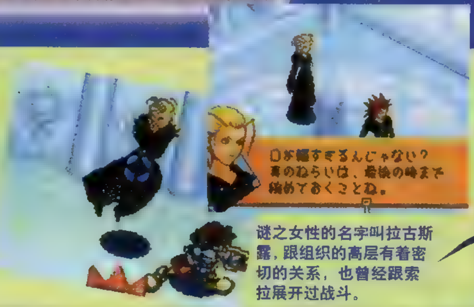
遇上性格开朗的阿拉丁和行动怪异的灯神，看到他们之间有趣的对谈，连索拉也乐在其中。

阿拉丁掩护索拉作战！

看见阿拉丁和灯神斗嘴已觉得十分有趣啦！

谜之黑袍兵团

在《王国之心 记忆之链》中，索拉将会受到一群黑袍兵团的人纠缠已是不争的事实，但其中的女性究竟跟黑袍兵团有何关系呢？他们的目的又是什么呢？



谜之女性的名字叫拉古斯露，跟组织的高层有着密切的关系，也曾经跟索拉展开过战斗。

十分喜爱说话的灯神，召唤他出来会给予索拉强力的协助。

灯神的主人，是一位纯情和开朗的少年。

Killer 7

© grasshopper manufacture Inc.
© CAPCOM CO.,LTD.ALL RIGHTS RESERVED.
※图为开发中画面

转换7种不同的性格，与敌人展开连场大战的《杀手7》，这次将会为大家介绍7种人格的领袖格斯安·史密斯的能力。他除了以“Killer 7”的身份接受杀人委托之外，还在游戏里担当重要的角色。因此了解格斯安的能力，将成为执行任务的关键。

统率Killer 7的领袖格斯安，主人格“哈曼”的忠心仆人，处事认真，不轻易受外界影响。面对使用光学迷彩的“笑颜”，他以某种力量使对方显出了真实形态。

格斯安·史密斯

杀人委托

街角暗处走出一名男子，他与格斯安擦身而过，双方看似没有任何举动，然而细心留意的话，会发觉男子手中的纸袋已不翼而飞，其后格斯安的手机突然响起！

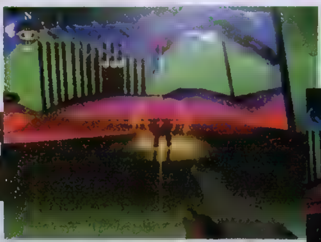
情报专家麦斯把委托交给格斯安的过程。

通过电话进一步了解任务的内容。

表面毫无举动，实则麦斯已将资料交到格斯安手中。

搜索“笑颜”

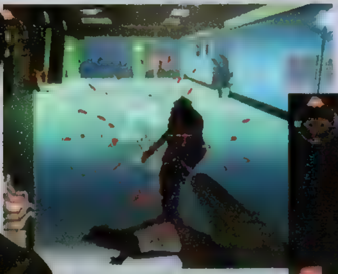
这次Killer 7对付的“笑颜”懂得使用光学迷彩，使普通人的肉眼无法看到其形态。但是，格斯安利用“指环力”中的“千里眼搜索”，成功地使“笑颜”实体化。虽然这是格斯安的能力，不过其他人格均可使用。接下来，既然敌人的实体已出现，便要立即做出更进一步的攻击。



开始时只听到敌人的笑声，这是唯一确定对方存在的方法。

使用千里眼搜索能力，令敌人的真身显现。

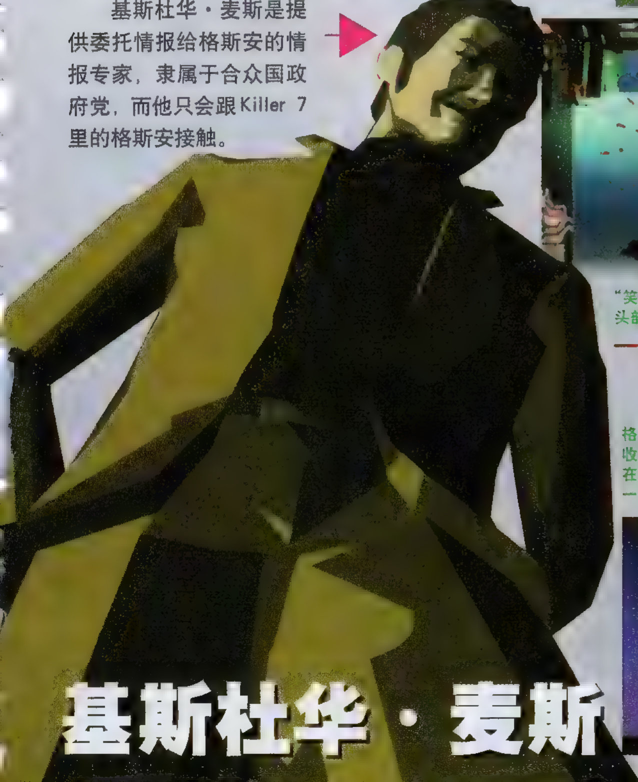
“笑颜”走近时会进行自爆，尽快把它收拾掉吧！



“笑颜”的种类非常多，某些头部被击中仍然能够活动。

攻击“笑颜”后溅出血液，把它吸收后会有什么事情发生呢？

基斯杜华·麦斯是提供委托情报给格斯安的情报专家，隶属于合众国政府党，而他只会跟Killer 7里的格斯安接触。

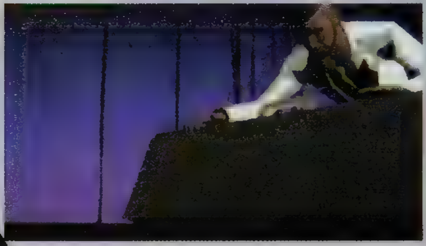


基斯杜华·麦斯

人格之死＆尸体回收

受“笑颜”攻击致死的人格，在这种情况下就无法转换成已死的人格。不过各位玩家大可放心，格斯安身兼人格遗体回收的“扫除屋”工作，人格经过回收后便可复活过来。

格斯安前往回收人格遗体，在现场发现了一个纸袋！？



[illegible]箱子里。

回[illegible]行动完成，立即撤离现场

●CAPCOM●发售日未定(PS2)／冬季发售预定(GC)●AVG●1人玩●DVD-ROM●记忆容量未定●价格未定●http://www.capcom.co.jp●PS版对应DUAL SHOCK 2，8M记忆卡／GC版对应GC记忆卡

Text：MINAMOTO Design：MW

索斯机械兽9月进军GC!

由玩具模型起家，发展到动漫画，最终进军游戏界，《索斯（ZOIDS）》一直以来都受到不少玩家的喜爱。现在《索斯 III》将要于9月推出，游戏中会增加30种机械兽、重新制作了动作、画面也大幅强化，可谓集系列之大成于一身，“索斯迷”务必关注！

●TOMY ●预定9月发售 ●ACT ●1人玩 ●专用DVD-ROM
●记忆容量10格 ●普通版 7140日元 ●http://www.namco.co.jp/

原创故事

本作采用全新的原创故事，登场角色和故事线也全都为游戏独有。

索斯机械兽开发厂商“ZOITEC”的社长离奇失踪，社长女儿ARMA拜托ARROW协助寻找父亲的下落，并把新型索斯兽借给ARROW用于调查事件，而那部索斯兽正是“LAZE TIGER”。

专门替别人解决棘手事件，外表冷酷，但内心却充满正义感。

主角 ARROW

女主角 ARMA

ZOITEC社社长的千金，14岁。气质高雅，性格率直。为了寻找失踪的父亲，拜托ARROW帮忙。

索斯兽展开激烈的空战

游戏中玩家可以驾驶飞行系索斯兽，在广阔的天际展开空战！像驾驶战斗机一样，用导弹、机关枪对付敌方的空中机体。另外，驾驶步行系机体时，也会出现对空攻击的战斗。

不再局限于地面战！

锁定目标！向敌机发射导弹！

活用飞行系机体的高机动性完成任务。

大量新机械兽登场！

前作《索斯 II》收录了120种索斯机械兽，《索斯 III》将会额外增加30种，类似“LAZE TIGER”、“AROSAURER”、“DRAGON DESCART”等在模型界大受欢迎的机体都会在游戏中登场。

LAZE TIGER

仿照古代猛虎形态制作，拥有蓝色的特殊核心，擅长格斗战，是传说中的索斯兽。核心能量可转化为一种激光能量，令整部索斯兽的威力瞬时大幅增强。

主角ARROW驾驶的索斯兽。

能够以高速移动。

拥有猛虎般的威力。

AROSAURER

速龙形态的索斯兽，与GODOS属同类机，其后继机正处于开发阶段。

LYGER ZERO PHOENIX

LYGER ZERO和BLOX PHOENIX的融合机体，利用背上的翼，可进行短时间空中战。

BOLD GUARD

称为“ZOIDS BLOX”的人工索斯兽，与共和国的PANO PRO SAURUS属同类机。

DRAGON DESCART

由DEATH RAZOR和PARA BLADE合体而成的索斯兽，具有凌驾于传说中索斯兽的威力。

PTERAS

翼龙型索斯兽，针对迎击战而开发，是能够执行轰炸和侦察任务的多功能机体。

ZABAT

过去作为有人驾驶的侦察机，现在被改装成无人驾驶的自杀式空降轰炸机。

PTERAS BOMB

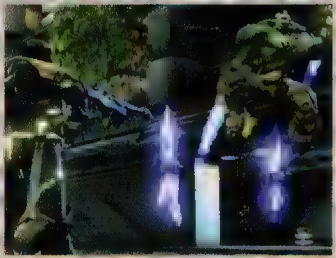
装备了对地飞弹“BOMB UNIT”的PTERAS，大幅增强对地轰炸能力。

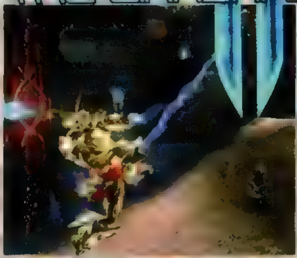
索斯 III
Text：风之使者 Design：Kennie

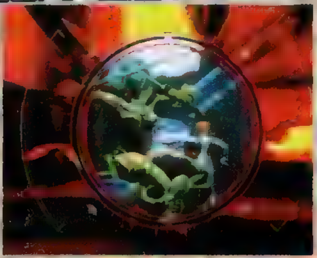
揭开FPS游戏新世代！

PC 上的经典。1998 年开始，PC 游戏界无人不晓《虚幻》这个名字。《虚幻》是画面质素最顶尖的 FPS 游戏，至今推出了共 7 部作品，其独特的未来科幻风格吸引了很多玩家。游戏预定有 14 名角色可供使用，支持 XBOX LIVE，实现多人对战，进行新世代的《虚幻》选拔赛！

© 2004 Microsoft Corporation. All rights reserved.



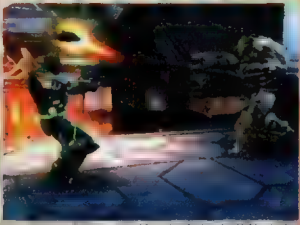




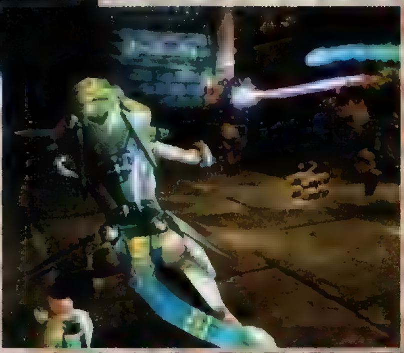
●EPIC GAMES●预定 2005 年发售●FPS●1至4人玩●DVD-ROM
●价格未定●记忆容量未定●http://www.unrealchampionship2.com/

第1视点、第3视点自由转换

以往《虚幻》只有第 1 人称视点，新作则会史无前例追加第 3 人称视点，方便玩家控制角色移动，清楚了解周围环境，根据战况自由转换两种视点。此外，动作性也大幅增强，追加跳上墙壁、空中前冲等新动作，充满动作性的战斗系统应运而生。

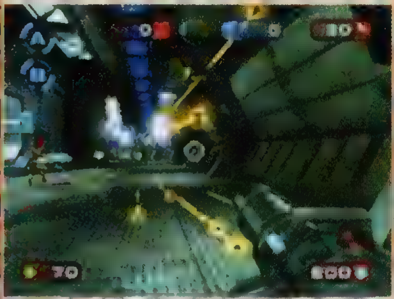


第 3 视角视点举枪攻击



双枪十分有型

《UT2003》是 XBOX 版《UC》的前身



经典 FPS 游戏“《虚幻》系列”原自 98 年的PC版，当年是画面最出色的 FPS 游戏，使用的是同 NASA 和美军相同的绘图引擎。其后分别以“单机版”和“多人对战版”双线发展，以下是“《虚幻》系列”的游戏年表。

《UNREAL》发展史

■ 1998 年 《虚幻》
系列的始祖作。

■ 1999 年《虚幻 Return to Na Pali》
这是《虚幻》的加强版，增加新剧情。前作和加强版曾推出合并版《虚幻 Gold》。

■《虚幻 Tournament》
大幅增强多人对战功能，简称《UT》，即多人对战版。

■ 2002 年《虚幻 Tournament 2003》
虽然名字叫 2003，但实际是在 02 年推出的，画面效果更加出色，并且支援 32 人同时对战！

■《虚幻 竞技场》
这是 XBOX 专用的多人对战版。

■ 2003 年《虚幻 II The Awakening》
单机版终于打破沉默，推出续集，同时也支援多人对战。

■ 2004 年《虚幻 Tournament 2004》
以前作《UT2003》为基础，游戏平衡度经过调整的改良版。

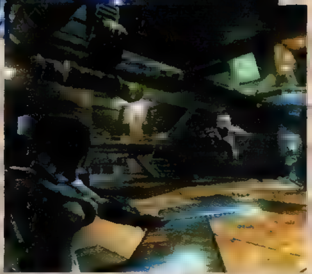
首次导入格斗战

除了导入第 3 人称视点外，还有一大新要素，就是加入了“近接武器”。近接武器最强的地方就是能够反弹子弹！缺点当然是需要冲到敌人身前才能攻击。据说还能习得特殊能力，使用 COMBO 连续攻击敌人。

首次能够使用近接武器。

空中前冲奇袭敌人。

用剑反弹子弹！



一寸短一寸险啊！

虚幻 竞技场 2 THE LIANDAI CONFLICT
Text:风之使者 Design:MW

忍者外传网上爆发新风暴！

© TECMO,LTD
Team NINJA 2004

NINJA GAIDEN
暴风PACK Vol.1

TECMO在XBOX上大受欢迎的动作游戏《NINJA GAIDEN（忍者外传）》，即将可以通过Xbox Live进行升级！从8月1日起，XBOX的用户可以免费下载忍者外传的《暴风PACK Vol.1》，这次我们将会介绍"暴风PACK"中龙隼的全新服装、新敌人及新武器！

全新服装出现！

在这次公开的画面中，可以见到龙隼至少会有两款新服装，第一款被称为"龙肌"（Dragon Muscle），款式相当科幻，充满气势的黑红肌肉纹理交缠在一起看起来拥有相当强的防御力。至于另一个造型，则是"《DEAD OR ALIVE》系列"中的龙隼服装，玩过"《DOA》系列"的朋友应该会很有亲切感吧！

以龙肌装扮登场的龙隼！相当有气势呢！

《DEAD OR ALIVE》造型的龙隼。

新造型的龙隼与第一关头目决战！

与Dynamo之战中，也是以龙肌造型出现。

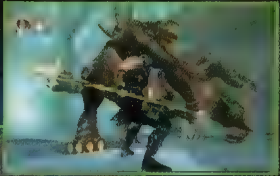
大量新敌人登场！

在"暴风PACK"中，除了喽罗兵换上了新装外，还追加了不少威力强大的敌人，其中包括猫头人身的新种魔人"Cat"，以及体型巨大，而且会变身的"Dino"。除此之外，敌人的AI得到改良及强化，动作更快速，相信对龙隼会构成很大的威胁。

原本的喽罗经过极度机械化后变身成为"Super MSAT"。

龙隼将新种魔人"Cat"击倒墙上，而龙隼手执的新武器是Level 2的无想新月棍。

穿上龙肌服装与喽罗们激战！

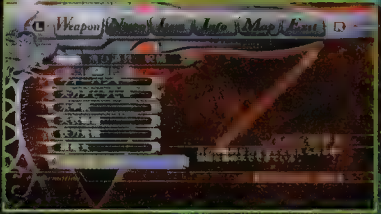


新种魔人"Dino"体型相当庞大！

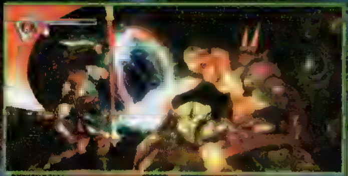
以另一种形式出现的"Dino"，令龙隼难以抵挡其攻击。

新武器及秘传书之技！

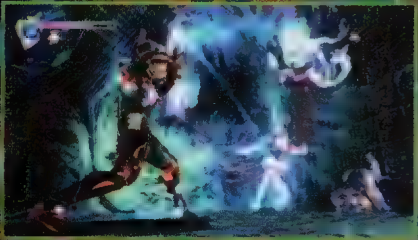
有新服装，当然不会少了新武器的份儿。游戏中将会有3种新武器出现，而这次先介绍其中的一款"无想新月棍"。此外，秘传书之技"交差之法"也会在强化版新作中出现，利用无想新月棍配合秘传书之技，可以做出不同的攻击及防御技能，令龙隼在新的战斗中更是无往而不利！



新武器：无想新月棍。



交差之法，除了防御的作用之外，还可以发出环状的光圈进行攻击。



秘传书之技"交差之法"可以……反弹，利用……的防御……。

● TECMO ● 8月1日 ● ACT ● 1人玩 ● Xbox Live免费下载
● 对应Xbox Live ● http://www.tecmo.co.jp/teamninja/product_ng.htm

忍者外传 暴风PACK Vol.1
Text:猫部 Design:Sam

Virtua Striker 4

万众期待的《VS 4》终于推出！

© SEGA, 2004© 1996JFA
© 2002JFA, MAX

《VS 4》早前在日本公开测试。

街机上最受欢迎的足球游戏"《VR射手》系列"最新作即将登场！本作利用"VS.NET"对应网络排名，以及引入IC卡记录玩家使用的阵型、选手配置及个人成绩等，肯定可以使FANS有耳目一新的感觉。

全新的操作系统

在以往的系列中，一向都是利用一支摇杆与3个按键进行操作。而本作的操作将一改以往的设计，除了摇杆外，按键将会增加至7个。其中4个是操作球员动作的按键，在长传、短传及射门之外增加Dush（加速）的按键。此外还会增加紧逼、门将出击等新动作。至于其余3个新增按键，将会是专为战术而设，其中包括以改变固有战术为主的"Sub Formation"、全队球员加强攻击的"Offensive"及全体球员防守的"Defensive"，使战术运用更为灵活。

比赛前可进行详细的阵型设定！

精彩的REPLAY依然健在！

更真实的比赛

在游戏中，将会加入球员运动时所消耗的体力计，在比赛中，球员根据比赛的激烈程度，体力回复的速度将会有所变化，由绿→黄→红三色表示，当球员的体力计达到红色时，球员的反应及速度均会变慢。

不过如果球员体力大幅下降，玩家可在中场时间进行换人，这个在本作新增的换人系统，可以让玩家重整球员阵容，改变下半场战术。

此外，球员受到的黄牌或红牌警告，会延续至下一场比赛，黄牌累积到一定数目就要停赛，而被红牌警告则会在下一场比赛中受到停赛的处罚，因此玩家在每场比赛前要好好调配上阵球员的位置。

体力计在球员的头顶显示着！

中场可以进行换人。

大量实名球员登场

在本作中出现的球队，连同日本国家队在内总共有36支队伍，共计1044名球员以实名登场，而日本队球员的能力值，还得到了JFA MAX的认可设定。至于球队阵型方面，将会加入18种新的防守类别，当中包括自由人、清道夫等。

本作的球员相貌更为细致。

葡萄牙球员将会全部以实名登场！

球员的动作更加真实。

对应"VS.NET"网络

除了基本游戏内容之外，本作还对应"VS.NET"的网络，而网络的内容也非常充实，可以将IC卡的记录对应网络上的排名。此外，游戏还对应i-mode手机游戏（只限日本），玩家可以利用i-mode育成原创球员及购入指定的道具，相信这样可以使游戏吸引力大增。

可在i-mode中育成球员。

● SEGA ●推出日未定 ● SPT ● 1至2人玩 ●价格未定
● http://am.sega.jp/

VR射手4
Text：猫部 Design：siulau

坂口计划始动

《FF》之生父，坂口博信。已经有很长一段时间都没有在游戏界中出现的他，马上又要回到游戏界的第一线了。那么离开游戏界的这段时间里他会再次带给我们什么样的惊喜呢？

经过2年半的时间，当年“《FF》系列”的制作人——坂口博信又回到我们身边。讲述面对“次时代”的新作RPG。

坂口 博信
Hironobu Sakaguchi
MIST WALKER代表

MIST WALKER的代表，旧SQUARE的创社成员之一。代表作有“《最终幻想》系列”、“《时空之轮》系列”等等。2001年还发表过全CG电影《最终幻想 灵魂深处》。

在这两年半中想过了很多事情
但最终还是回到了游戏界

坂口博信——大作RPG“《最终幻想》（以下《FF》）系列”之生父。从FC时代开始就在SQUARE的第一线上活跃，制作《FF Ⅶ》时作为3D游戏开发的先驱者，牵引了整个业界的发展，并一直以制作出创新的游戏性，精彩的剧情和追求高画质影像的RPG游戏为目标。而到了2001年，成为游戏业界首屈一指的制作人的他，进入了电影界并推出全CG电影《最终幻想 灵魂深处》，作为电影制作人时还受到了世界电影人士的瞩目。从此以后，一直保持沉默的坂口先生，经过2年半的时间终于以自己的开发工作室MIST WALKER为中心开始重新投入到工作中。

经过2年半的时间 终于溢出游戏制作的热情

——好久不见，自从上次终止了游戏制作到现在，已经差不多过了两年半的时间吧？

坂口：是啊，这期间只有SQUARE的松野，北濑等人来到我这里，并帮过他们一些忙。但是从自己停止制作游戏到现在已将近两年半的时间了。

——作为一名坂口先生的FANS，在很长一段时间内都期待着看到您的作品啊。这次的新工作计划始动是以游戏为中心还是以电影为中心呢？或者是其他方面？

坂口：：在这两年半的时间内我想过了很多事情。甚至还想过成为一名小说家，实际上还有一段时间参与过相关的小说创作活动。

——哦，原来还考虑过小说家啊。

坂口：在这十六七年的岁月中，一直做与游戏相关的创作，虽然曾经写过游戏剧情，制作过电影，但是最后想来最适合自己的还是只有游戏。

——原来如此，其实您的这句话才是很多游戏玩家最期待的啊。（笑）

坂口：也许我离开游戏界的时间太长了，可能充电时间过长。但是要好好利用这一段时间充好的能量注入到制作游戏的过程中。此外在充电期间还发生过很多事情，可以活用在以后的游戏制作过程中。

——这番话令人非常感兴趣呢！那么后来决定回到游戏业界的理由是什么呢？

坂口：对我来说游戏还是自己的根源，又是核心，想把这些部分带回到原点，并重新启动。此外还有其他一些要素，比如说前几天参加的E3展，对我来说影响力比较大。几乎展示的所有游戏都3D化了。看来近期的游戏中以影像为主体的作品还是很多啊。

——这还不都是坂口先生最早提出过的预言吗？

坂口：（笑）很多都是以影像为主体的游戏，对我来说没有多少游戏会吸引自己。想到这里突然有了一种很大的冲动，就是有了一种很想制作游戏的冲动心情，觉得还是有价值回到原先作为游戏制作人的那个时侯。

关键词1 代表是坂口博信！ 开发工作室MIST WALKER！

株式会社MIST WALKER是以坂口博信作为代表的一家开发工作室。今后坂口博信所开发的游戏都是经过MIST WALKER策划，并以MIST WALKER的工作人员为中心开发的。右图就是该工作室的LOGO。意思就是“走在雾中的人”，其中包含着“雾中行者”的意思。具体的情况会在对他的采访中更详细地讲解。据坂口先生说：“其实3年前就已经设立了会社，在这3年之间我们已经做好了进入游戏界的准备。所以从现在开始，我们正式投入到开发游戏的工作中。到目前为止，我们并不打算成为一家游戏贩卖厂家，而是要将主要力量都投入到游戏开发的过程中。让我们期待坂口信博带领着的以少数精英份子构成的开发小组——MIST WALKER的作品吧。

MISTWALKER

使坂口信博成为游戏构想核心人物 MIST WALKER的概念

——成为游戏制作中心的MIST WALKER，其名称的由来是什么呢？如果按字面意思去看的话就是“走在雾中的人”吧？

坂口：正是。公司名包含着“雾中行者”的含义。注意看MIST WALKER的LOGO部分，就会发现上面有一个人，其实这幅画是我让自己的女儿画的。大概让她重新画了20张左右，才算她合格。

——你这父亲对子女真严格啊！（笑）

关键词 2　坂口作品的主要相关人物

从坂口信博的口中，我们听到了漫画家井上雄彦，画家天野喜孝与作家重松清的名字。在各个领域的第一线上活跃的他们，会采用什么样的方式进入坂口信博的游戏制作过程呢？在这里就初步介绍一下关于这3人的任务介绍。

天野喜孝　画家　Yositaka Amano

玩家所熟悉的"《FF》系列"形象插画家，与坂口信博合作时间最长的人物之一。最近还与高级品牌厂商"Dior"展开合作，参加宝冢剧团的公演，进行《TAKARADUKA舞梦》的宣传画设计等工作。在日本国内外相当活跃。

井上雄彦　漫画家　Takehiko Inoue

日本著名的漫画家，他的代表作《灌篮高手（SLAM DUNK）》不光是在日本，连在中国国内都有很大的名气，并深受广大青少年的喜爱。此外目前在周刊《青年跳跃》中正在连载的《REAL》也大受好评。不久的将来，我们有可能会在坂口信博的游戏中能看到"樱木花道"那样的角色设计，实在是令人期待啊！

重松清　作家　Kiyoshi Shigematsu

1991年的《BEFORE RUN》是他的处女作。1998年的《定年戈兹拉》被选入了植木奖候补。1999年的《KNIFE》获得了平田让治文学奖。

2001年的《维他命F》获得了植木奖，他也成为了植木奖作家。此外还写了《AGE》等很多著作。

坂口：她一边哭一边画，终于画成LOGO的那种样子（笑）这幅LOGO是一张"雾中有一个人头望着远方"的图。当想要创作一种全新的事物时，不管是从制作人的角度还是从工作人员的角度来看，基本上看不到也想象不到今后做出来的结果，这就是"雾中行者"的真正含义。我只是在这种"五里雾中"的情况下一旦止步，想从雾中抬起头来展望一下远方，其实雾的上层会有满天的星空，每一颗星星都代表着真意，但我们永远都达不到那里。但是我觉得展望一下这些真意是一件很重要的事情。先确认一下真实的面貌，接下来又回到雾中继续自己的创作活动。社名中就包含着这样的意思。

——真了不起。也就是说在2年半的充电期间，坂口先生就停在原地展望真实的一面，得出了一种新游戏的方向性？

坂口：也许是吧。在这期间酝酿了很多构想，并将活用在今后制作游戏的过程中。

——哦！那就是说有些游戏已经在构想中有具体的轮廓了？

坂口：已经在我脑海中形成了几款企划。

——那太棒了。以坂口先生为中心的MIST WALKER的制作人是负责游戏制作的吧？

坂口：没有意外的话基本上就会是这样。多亏MIST WALKER中也集结了曾经和我合作过的制作伙伴，可以和画师天野喜孝等曾经在一起的伙伴继续工作，真是谢天谢地啊。

——原来已经决定和天野喜孝画师合作了。

坂口：具体情况还需要进一步的合作协议。只是在我的企划当中有一些可能会需要天野喜孝的帮助。目前这种可能性还是很大的，最近MIST WALKER的外部轮廓已经开始逐渐形成。

与井上雄彦，重松清等各业界名人的共同合作

——想要和坂口先生一起合作的制作人和艺术家应该不少吧？

坂口：现在和《灌篮高手（SLAM DUNK）》的作者，漫画家井上雄彦谈过一些关于合作的事情。

——井上雄彦不就是当今漫画界中最红的那一位吗？

坂口：对我来说他只是一起喝酒的朋友（笑）。大概六七年前我就认识了井上先生，经常在半夜被他叫出来。不，应该是我叫他出来喝酒的次数比较多（笑）。

——看起来你们两个人的关系不错，那么是不是合作方面会很顺利呢？

坂口：是啊，他也主动地愿意跟我合作。

——真令人期待啊！

坂口：是的，看着他的画就有一种活生生的感觉，尤其是人物特写的部分有一种很大的震撼力。此外还跟作家重松清也商谈过关于合作方面的事情。

——是植木奖作家的那一位？

坂口：对。与重松先生相识是在某女性杂志的企画过程中，因为是同一个时代的人，所以我相信和他一起合作的话能够获得一个很好的结果。他的很多作品都是以深刻的人和人之间的关系作为题材的。把这些题材利用在游戏中相信会做出很不错的故事呢。

——那就是说重松先生负责游戏剧情吗？

坂口：并不是说让他写整个剧情。制作游戏剧情的关键是如何去生动地表现出对话式的内容。所以剧情的主线还是由我来做，接下来让重松先生插入一些分支的剧情。相信有他的加入能够让玩家在游戏中感受阅读小说般的感动。在剧情方面加入这些要素，希望能显现出以往的游戏所表现不出来的，对玩家来说从未有过的另一种感动。

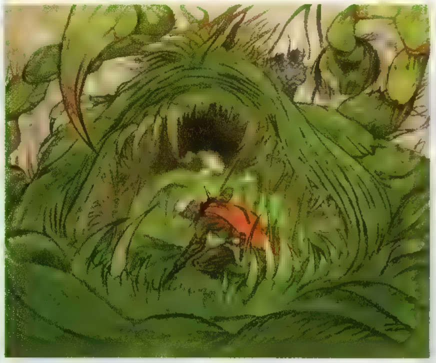
把开发者和艺术家连接起来 游戏工作室全新的形态

——看起来有很多著名人士都集结在坂口先生的身边啊。得到如此强大的力量，相信能够做出好作品。

坂口：是的。到目前为止，我希望MIST WALKER还是以小规模的形式去发展。比如说好莱坞中就有一家电影公司采用了10个人左右的少数精锐制运作，像这样的小规模少数精锐成员做出来的游戏将会更加精湛。所以MIST WALKER同样最开始也以10人左右的核心成员来组建成一个单位。或许要比10人稍微多一些。

——听起来有点像首脑集团。

坂口：也可以说是概念集团。但是如果采用这种方法还需要与各种艺术家的密切合作和优秀的游戏开发制作人。幸好最近逐渐增加了不属于大型游戏厂商的自由游戏开发者，现在我正和几位有



交情的开发者商谈关于合作的事宜。

——那么如果出现想和坂口先生一起合作的开发者该怎么办？

坂口： 真是希望以后有很多如此想法的开发者。我现在的想法就是我们并不是指挥这些游戏开发者，而是把游戏开发者和艺术家连接起来，也就是说我们所做的事是起到了把两者连结起来的"管道作用"。

——近几年有不少优秀的游戏制作人，应该可以带动各种形式的合作。

坂口： 对，希望和很多人共同合作开发出好游戏。

主要制作的游戏类型是 RPG

——到现在为止，制作了众多RPG游戏的坂口先生，今后打算主要制作哪些类型的游戏呢？

坂口： 具体情况暂时还不能泄露，但是基本上会继续制作RPG游戏。新的感动，新的视觉冲击力等能使玩家感受到新鲜感的游戏，这就是目前脑海中的构想。

——坂口先生曾经在游戏影像表现的部分始终走在时代的最尖端，所以我自己也非常期待坂口先生的新作品。

坂口： 本次除了"最尖端"、"真实"等关键词外，还打算加入古老的游戏表现方法。把新旧两种技术合成起来制作游戏，想提供给游戏制作者一种耳目一新的感觉。

——原来如此。

坂口： 在这段充电期间我经常自己做料理。

——料理？（笑）

坂口： 只追求新的素材和调料，这样的料理不能说是好料理。原素材原配料的正统料理也是非常重要的。所以对于构想中的游戏，我也觉的用以往使用过的正统素材可能会更好一些，在这个前提下再加上新的调料，调出一种新鲜的味道。其实制作游戏和制作料理都是一个道理。（笑）

——那时是不是差不多已经决定了推出游戏多对应的平台了呢？即将推出的第一款游戏究竟会选择哪一款主机呢？

坂口： 由于重新回到游戏界还不久，所以目前还并没有完全把握住游戏业界的具体情况。从现在开始的两三年后，各大厂商应该会推出下一代的主机吧？

——按理来说应该差不多。

坂口： 从现在开始开发游戏的话，可能经过一年半到两年左右的时间会完成第一款游戏。如果是这样的话，刚好和下一代的主机的问世碰上面。所以希望第一款游戏推出在下一代的主机上。

——坂口先生在制作《FF Ⅳ》的时候，为 SFC 开创了新游戏的形态；在制作《FF Ⅶ》的时候为 PS 展示了新的可能性。如果次时代的主机发售后能看到坂口先生的作品，相信应该还会给人一种新的惊喜。

坂口： 在这段充电期间中，我已经囤积了很多构想，现在要把这些构想一下子喷射出去，想制作出一款令人满足的游戏。这次并非利用到最尖端的技术，比如说把根据尖端技术创作出来的影像美和比较旧的表现方法融合起来，给玩家一种前所未有的新鲜感。

——关于对应的机种和发售日期还是不能公开吗？

坂口： 这些并不是我个人决定的因素。需要在各种探讨和商议后才能做出决定。

坂口博信再启动的另外一个原因

坂口： 前一段时间有几位负责游戏音乐和剧情部分的艺术家主动跟我说想要合作。所以我的任务就是带领大家，做好一个编导的角色。而且还把自己的想法加入到这些部分中去。

——希望游戏业界的人士们也主动地接触坂口先生，这样大家就能够一起合作啦。

坂口： 最近发现有不少游戏制作人都不如以前那样活跃了，所以由我来主动跟他们交谈能让他们回想起以前。希望我能成为使他们更加活跃的原动力。

——我想《FF Ⅳ》、《FF Ⅶ》等游戏有着使游戏主机发展到下一代主机的能量。与之一样，如果是有热情的制作人就希望坂口先生作为核心人物带领他们重新投入到制作游戏的过程中。

坂口： 我知道了。游戏制作过程比想象中要难得多，但是一旦完成后就会发现比当初计划的完成度高出了很多。我就是因为想起以前的这种成就感、创作力量，才重新投入到游戏业界的。

——有坂口先生的归来，相信会给游戏界带来一轮新的轰动。希望早日看到坂口先生归来后的第一款游戏。

坂口： 我会加油的。

关键词 3　今后的游戏制作风格会改变？

在本次的采访中，坂口先生谈到有关于游戏制作风格以及自己的想法。他曾说："玩家的构想中也存在很多内容崭新的构想（事实上我们能看到不少优秀的同人游戏），但是由于这些构想只是片断性的想法，或者是自由度太高。所以玩家对游戏厂家提出自己的构想，其中大部分都会被游戏厂商舍去。但我觉得摄取每位玩家的意见和构想来制作一个与玩家同步的游戏，这种风格的游戏应该很不错。"

的确是这样。毕竟玩游戏的一方是玩家，如果游戏制作现场能够多采纳玩家们的意见，就往往能够摸索到更为新鲜有趣的玩法，这就是坂口先生的想法。他还表示："当然玩家不会去考虑游戏技术方面的限制，他们只是自由地展示自己的想像力，但是这些构想中有足够的可能性会带来全新的玩法。无论多么优秀的制作人都有一定的能力限度，比如说制作RPG的时候首先要考虑'有3D的空间，接下来就如何引导玩家'但是到了一定程度后还是能看到自己极限，如果及时听取玩家们的意见，也许就会突破这个极限。"

在目前来看，还不能确定这样的想法会不会实现，但我们可以期待不久的将来，每家游戏厂商都会听取玩家们的意见，开发出与玩家一起制作的游戏！

采访后记　坂口信博又重新开始制作 RPG 类型的最新作！

首先总结一下本次采访的 5 个主要要点

1. 坂口信博经过2年半的时间又重新回归游戏制作的第一线。
2. 本次的计划都是以坂口信博的开发工作室"MIST WALKER"为中心的。
3. 已经有多个企划正在始动中，基本上都是RPG。
4. 已实现了外部的艺术家和游戏制作人之间的合作。
5. 关注着下一代主机的开发。

在本次采访中，我们能够确定坂口信博确实再次回到原点，那个叫做"游戏"的场地中。作为"《FF》之父"的坂口信博这次会推出什么样的游戏使游戏界再次感到震惊呢？他的视线始终关注着预计在 2005 年下半年以后才推出的"下一代"主机。虽然目前还没有确定具体在哪台主机上发表新作，但到时候我们一定会在某一部下一代主机上看到他的新作。在采访中，我们看到了"在以往的游戏中感受不到的感动"，"提供给玩家融合新旧技术的新鲜感觉"等比较令人瞩目的话题，就让我们期待带有坂口先生独特风格的新作品登场吧！

怪物召唤者

THINK AND FEEL 开发的即时战略游戏《怪物召唤者》终于推出了。游戏中的战斗以全实时进行，玩家选择指令时，敌我相方部队均会如常地移动和战斗，所以按指令要快，否则会被敌人占先机。故事模式讲述主角为了成为“召唤王（LORD OF SUMMONER）”，而踏上了召唤师之路，游历世界各地，修练召唤能力。最终能够否成为召唤王呢？冒险途中又能遭遇到什么事件呢？

© 2004 ERTAIN CORPORATION. ALL RIGHTS RESERVED.

GBA

初心锦囊

●ERTAIN●7月15日●SLG●1至2人玩●卡带●5000日元
●电池记忆●http://www.ertain.com/

【游戏流程】

开始游戏，完成教学模式和第一场战斗后，会进入大地图画面。之后的游戏流程就是大地图→前往目的地→对话部份→战前准备→进行战斗，通过战斗赚取经验值，从而提升召唤师（主角）的能力，获胜后更可获得敌人的兵种，将新怪物编入“怪物组”，往后便可使用新的怪物参与作战。

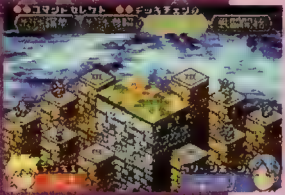
【大地图】

大地图画面，主要是“移动”和“记录”，编辑怪物组可在战前准备的画面实行。

大地图指令：

指令	说明
移动	前往地图上各个地点
编辑怪物组（デッキ编集）	编辑怪物组队，每个怪物组里最多可编入5种怪物
记录	保存游戏进度
观看能力（ステータス）	观看召唤师的能力
游戏设定（オプション）	进行画面调节、游戏设定等 [illegible]
游戏说明（チュートリアル）	玩家可在此查看各项游戏系统的说明

【战前准备】



在大地图移动时遭遇敌人，先会进入战前准备画面，在这里确认对手的“怪物组”及“胜败条件”，再选择“编辑怪物组”选出最适合的怪物，最后选择“战斗开始”进入战斗。

战前准备指令：

指令	说明
编辑怪物组（デッキ编集）	与大地图的“编辑怪物组”相同
参考怪物组（デッキ参照）	参考对方的怪物组和能力 [illegible]
胜败条件（勝敗条件）	观看胜利和败北的条件
战斗开始	进入战斗画面

【战斗画面】

1.MP	2.AP	3.车力平衡度
4.召唤师	5.部队	6.魔法阵

战斗目的主要是攻占地图上的魔法阵。先在自己的魔法阵召唤怪物部队，再指挥部队和召唤师战斗，将魔法阵一个个攻陷。基本流程就是召唤→移动→战斗→占领。画面右上方的槽表示军力平衡度，红色代表我方军力，蓝色则代表敌方军力。以下介绍4项战斗的基本知识。

移动

把游标移到部队按A键，便会出现指令选单，选“移动”再在指定地点按A，部队就会向该位置移动。移动途中在其他位置按A，部队会立即向新的地点移动；移动途中按B，可解除对目前部队的指挥。召唤出多只怪物部队（チーム），把游标移到部队按B键，再选“移动”可一次移动整支部队。

●修复 ★★

魔法阵受攻击时，可以在魔法阵选择“修复”，附近的部队就会修复魔法阵，延迟被攻陷的时间。修复途中可按“修复中止”停止修复工作。

●战斗 ★★★

只要敌我双方接近，就会自动进行战斗，近战系兵种会走近敌人攻击，远距离攻击兵种会攻击射程范围内的敌人。若想主动攻击，只需要派部队靠近敌人。点选敌人时，游标会变成剑形符号。派大部队对付小部队是最基本的战术，也要紧记将肉博兵种放在前线，弓兵、魔法兵则置后作支援。

●召唤 ★★★

“召唤”是开始战斗时第一件要做的事。在魔法阵按A选“召唤”，设定召唤的怪物兵种和数量后，一定时间后魔法阵便会召唤出怪物。召唤怪物需消耗MP，MP显示在画面左上角，召唤越强劲的怪物，消耗的MP相应也就越多，而MP会随时间慢慢回复。召唤怪物途中，在魔法阵按“召唤中止”可停止召唤。

●占领 ★★★

地图上有多个魔法阵，红色是自己的魔法阵，蓝色是敌人的，灰色是未占领的中立魔法阵。派召唤师或拥有占领能力的怪物移到魔法阵，便可占领它，占领1个魔法阵会令最大MP增加10点，并可在该魔法阵召唤出怪物。成功攻陷敌人的魔法阵，我方部队会立即回复HP50%，占领全部魔法阵便算获胜。

怪物召唤者

©1985 2004 KONAMI % KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT TOKYO

宇宙巡航机 V

经典射击游戏《宇宙巡航机》，最新一作《宇宙巡航机 V》终于在日前推出。在这一代最新作中，不仅游戏的画面素质与判定等进行了大幅度的修改，而且还加入了全新的副机（OPTION）活动功能。本期将为各位玩家介绍《宇宙巡航机 V》中出现的4种不同战斗类型的特色。

基本操作	
左摇杆／十字键：操纵机体	○键：攻击
X键：强化	R1键：操作副机

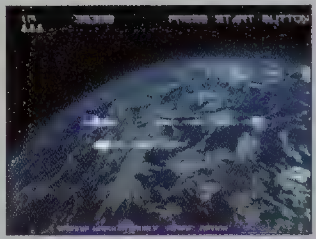
4种不同的副机 TYPE

“《宇宙巡航机》系列”的其中一大特色，就是除了玩家可操纵的战机主体外，随着机体的强化，还可以最多取得4个副机进行辅助攻击。在最新一作的《宇宙巡航机 V》中，除了将副机的种类增加至4种外，还新增了副机指令功能。在游戏进行过程中，玩家可以按住R1来控制副机的活动。4种不同的副机，各自均有不同的功能。以下将会分别介绍它们的特点。

FREEZE

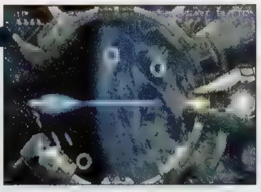
“《宇宙巡航机》系列”最基本的副机，只会向前攻击，随着战机主体的轨迹而移动。在本作中，只要按住R1，就可以让副机与战机本身的距离和位置保持固定。利用这种功能，可以方便应付多种不同的战况，操作性属4种副机之首。

第二武器的“MISSILE”，虽然只可以向下攻击，不过在MISSILE着地后，还会沿着地表运动，将地面上的敌人逐一击破。第三武器“DOUBLE”就可以弥补MISSILE不能向上攻击的缺点，不过火力较弱。这种副机的最大缺点，就是不能向后方攻击，当遇上从后进攻的敌机，就会感到束手无策。另外，要调整副机的位置与距离，也必须大幅摆动战机本体，不适宜在狭窄的场地内作战。



可让玩家随意固定副机位置的类型，最适合初级玩家。

SPACING



操作困难，再加上火力分散，如何使用就要看玩家的个人技术了。

初期的能力已有点像FREEZE的副机类型。顾名思义，SPACING的副机在开始时已会自动与战机本体保持一定的距离，利用R1所能操纵的就是本体与副机间的距离。可以不用移动本体而利用副机攻击障碍物另一面的目标。

第二武器的“EAGLE WIND”与FREEZE的MISSILE一样，拥有同时攻击地面上大量目标的功能，而且还会自动展开针对上下其中一方的攻击，补足MISSILE那样没有对空武器的缺点。至于第三武器，就与DIRECTION同样为TAILGUN，虽然能够补救不能攻击后方的弱点，但火力上则令人担心。

虽然正如前文所述，利用SPACING类型的副机可以轻易对付受障碍物掩护的敌人。然而由于副机与机体的距离拉开和收窄都同时要用到R1，从操作性上讲并不容易控制。再加上SPACING本身的特性关系，除非将所有副机集中在机体同一线上，否则火力相对其他类型似乎有点不足。

DIRECTION

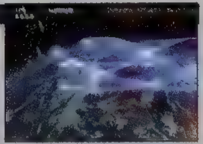
全方位对应的DIRECTION，虽然性能超卓，不过操作的技术要求却不低。

基本操作感觉与FREEZE一样的副机，不过进行副机操作却不是保持住副机的位置，而是改变副机的射击角度。在本作中是唯一可以对应来自360度不同方向攻击的武器。配合上LASER后，只要操作副机，就可以简单地将所有喽罗击退，确保本机的安全。

第二武器是上下两方向同时发射的“2-WAY”，虽然不像MISSILE那样可以一次攻击多个目标，不过却可以同时顾及来自上下两方的敌机。第三武器TAILGUN，基本上作用不大，若用在FREEZE或ROTATE等副机类型上，或许收效较大。不过对可作全方位攻击的DIRECTION来说，实在看不出其必要性。

虽然DIRECTION在攻击方向上的操作可以完全由玩家自由掌握，不过最大的缺点是在操作副机时，战机本体会失去活动能力，必需放开R1，才能再次操作本体。操作性排名第二，但实用性最高。

ROTATE



副机不足3个就不能发挥实力的ROTATE，只有单打时适用？

4种副机类型中，保护性能最高的一种。一般情况下，基本动作与DIRECTION和FREEZE类型一样，按下R1后，副机就会自动围绕着战机本体，造成包围本体的火网。面对能够以攻击消灭的敌人，可以说能够完全确保本体的安全。

第二武器的“2 WAY BACK”，基本上与DIRECTION的2 WAY很相似，唯一的分别就是向后发射。攻击性能比MISSILE和EAGLE WIND弱，不过弹数较多，安全性也较高。第三武器“DOUBLE”，虽然可以在攻击前方的同时向上攻击，不过火力本身不强，实际作用不大。

ROTATE的保护性，虽然是4种副机中最高的，然而如果只有一两个副机，便不能发挥ROTATE的实力。必须在3个副机以上的情况下，才能显现出ROTATE的威力。在单人进行游戏时，或许算是不错的选择，但在合作游戏时，就变得不适用了。另外，ROTATE最大的弱点，就是不能对正后方的敌机进行攻击。很多情况下也只可选择不断地进行回避。

●KONAMI ●已发售 ●STG ●1-2人玩 ●DVD-ROM
●记忆容量40KB以上 ●6980日元 ●http://www.konami.co.jp/

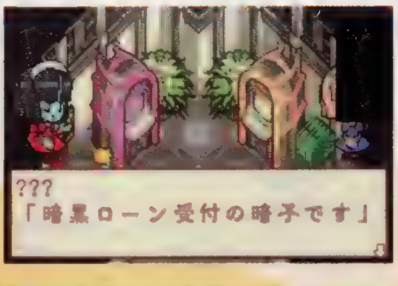
宇宙巡航机V
Text:秀由 Design:Siulau

续 我们的太阳 太阳少年赞高

●KONAMI ●7月22日●ARPG●1人玩●卡带
●内置记忆●4980日元

基本操作			
十字键：	角色移动	A键：	吸收阳光／决定／对话
B键：	攻击	R键：	按住后可观察版面四周
L键：	开启／关闭附加魔法		

任意提升4项能力

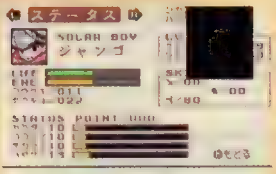


在本作中，主角赞高除了击倒敌人可得到经验值，使自己的能力不断增强外，每当提升等级后，还会增加指定份量的STATUS POINT，让玩家自由地从“LIFE最大值(カラダ)”、“Energy最大值(ココロ)”、“攻击力(チカラ)”和“移动速度／防御力(ハヤサ)”这4方面增强能力，育成出完全属于自己的人物。一般而言，最初主要提升攻击力，当有多余的STATUS POINT时便增加Energy最大值和LIFE最大值等。

利用各属性魔法对付敌人

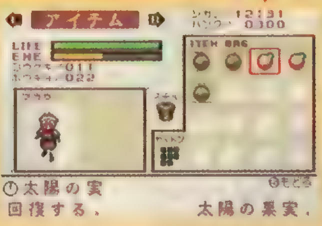
在游戏进行中，玩家手上的太阳枪被夺去，取而代之是使用途中拾取回来的各式武器。由于部分敌人如丧尸是打击无效的，所以必须使用付加魔法(エンチャント)来与之抗衡。当遇到魔法少女后，主角追加了“太阳机”的手甲，这样就能够利用取得的付加魔法，使武器可以打出追加的属性攻击，在菜单画面中可随意装备付加魔法，然后在地图上按L键任意开启或关闭。要留意每回的属性攻击都会消耗一定量Energy，而且消耗量比预想要多，所以如果不是真正需要千万别乱使用。

留意食物期限

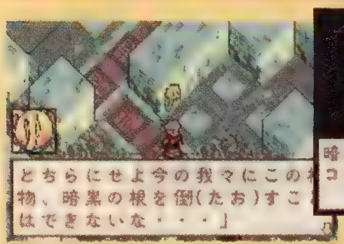


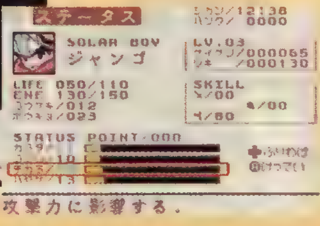
各种携带的回复用食品都有一定的期限，留意不要让食品过期也是很重要的。一些附有期限的食物，在道具栏的一旁会有时针圆形图，经过一定时间圆形将逐渐变小，当完全变成橙色时便代表食物变质了。除了影响该道具的效果外，对售卖给店铺的价格也有一定影响。

太阳锻造



在游戏的中段，可以让玩家使用太阳锻造来将两种武器合成，并创造出更强力的武器。要留意在进行锻造前，必须有充足的太阳光使锻造炉升温，不同的武器有各自最适合的温度，当到达所需温度时看准时机按键就可以开始进行锻造。如果锻造时出现GREAT的字样，那表该次敲打成功，相反出现BAD字样则是敲打失败。在限定时间内，会根据玩家这些评价来决定武器的强度，从武器后方附加的符号可以了解自己的锻造结果如何。

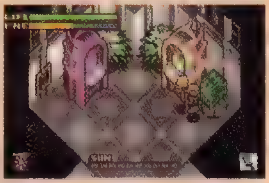




© 2003 2004 Konami Computer Entertainment Japan

银行与贷款

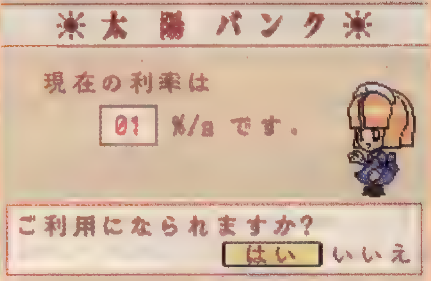
1)阳光收集站



房间右侧绿色的被称为阳光收集站，通过阳光接收器收集而来的太阳光线，会自动储存在这部魔法机械之内。储存在STAND里面的太阳能量，只要站在机械前按A键，就可以进行叉电(ENE)。有了这种机械，只要在白天储存足够的太阳能量，晚间也可进行补给。另外，太阳STAND会设置在迷宫内的各个场所，非常方便。

2)太阳银行

所谓太阳银行，是指将储存起来的太阳能量转换成货币“SOL”，这种货币可以当作金钱那样使用，在商店街购物绝对不成问题。再者，SOL是有利息增长的，所以不妨把部分太阳能量储存在太阳银行。



3)黑暗贷款（暗黑LOAN）

在黑暗贷款中可以用借贷的方式来获得太阳能量，运作时间是全天24小时，而借出的能量会在3日后自动从太阳银行内提取储存的SOL。

4)黑暗卡片（暗黑CARD）

黑暗开篇的金卡和黑暗卡，各自附加上一种特别的服务，首先是被称为黑暗贷款的服务，有了它无论在世界任何地方皆可利用“暗黑LOAN”。第二是金卡会员限定的修复服务，不过需要收取一定的数目费用，在3日后自动从太阳银行中扣除。

WORLD SOCCER Winning Eleven 8

© 2001 Korea Football Association adidas, the adidas logo, the 3-Stripe trade mark and Roteiro are registered trade marks of the adidas-Salomon group, used with permission the use of real player names and likenesses is authorised by FIFPro and its member associations. officially licensed by Eredivisie NV Gioco ufficialmente concesso in licenza della LEGA NAZIONALE PROFESSIONISTI Campeonato Nacional de Liga 2003/04 Primera y/o /Segunda Division Producto bajo Licencia Oficial de la LFP All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license. © 2004 KONAMI & Konami Computer Entertainment Tokyo

万众瞩目的《WE 8》终于发售！本作的Master League将会有很大的改动，现在将ML的序盘流程公开！此外还会详解新作中的全部技巧和全部模式。

初心锦囊

● KONAMI ● 8月5日 ● SPT ● 1至8人玩 ● DVD-ROM ● 记忆容量801KB
● 7329日元 ● http://www.konamityo.com/we/ ● 对应多人用分插器

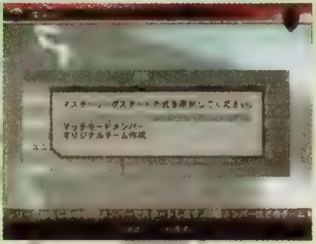
世界足球胜利十一人8

MASTER LEAGUE（マスターリーグ）

序盘流程介绍！

三种不同的ML开始方式！

在本作中，除了可以使用熟悉的卡斯特罗等原创球员开始ML赛事外，更可以用现实球队原班阵容开始。球会方面，玩家可以自行设定一支属于自己的新球队在绿茵场上驰骋，以下是ML模式的三种开始方式：



以游戏中的原创ML球员（如卡斯特罗）开始游戏，球员能力值普遍较低，是高难度的开始方式。

以Match Mode中球队所设定的球员开始游戏，球队虽强，不过年薪较高，球会随时都有破产的危险。

Original Team

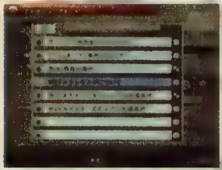
在ML模式中作成一支全新的球队，玩家可将队中的原创球员全放出，换取等量Points的球员回来，这方式比较容易上手。

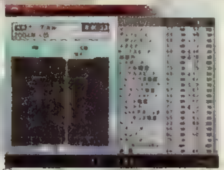
自行设定原创球队！

如果玩家选择以Original Team开始Master League的话，就要设定球会名称、球衣、会旗、徽章、主场及支持者颜色等等。各项都可以自由配搭，而且本作部件种类更丰富，令玩家真正拥有自己的球会！

Dv.2联赛正式展开！

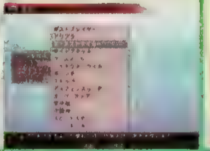
无论以什么形式开始ML，都是由Dv.2联赛开始的，而赛季末最强的两支球队就可以升格到Dv.1。在Dv.1联赛所得的奖金比较丰富，但相对来说球员要求的年薪也会比Dv.2时多！





购入新球员增强战斗力

在季中的交涉期间，球会可以利用在比赛中所获得的奖金购入新球员来增强球队。此外本作中加入新的球员搜寻功能。玩家可以选择不同类型的选手如"翼锋"、"盘球高手"或"守护神"等类型去寻找适合自己的球员。

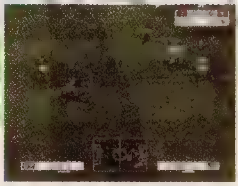


喜之升格・泪之降格！

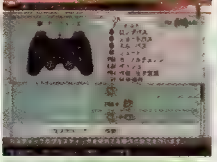
在Dv.2中总共有15支球队参加，而只有前两名可以升格至Dv.1。由于球员会因为疲劳而使状态下滑，特别是Dv.1要应付漫长的联赛及杯赛，因此玩家要根据球员的疲劳度，让球员得到充分休息。

新增的操作方法一览！

在过去的《WE 8》新作阻击中，曾介绍了不少的新动作，在这里与大家再次重温：



传球之奥义



接近真实的表现场面

在本作中加入了大量的DEMO画面，除早前已公开的球员争执场面外，还有以下元素：

受伤治疗

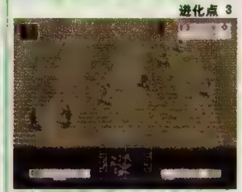
进化点 1

更换球员

进化点 2

显示补时时间

进化点 3



口头警告

进化点 4

新球队设定画面

进化点 5

训练模式及EDIT模式全面讲解!

在TRAINING MODE成为操控技巧达人吧!

在本作的TRAINING模式中，将会追加足球初心者训练栏。当中会对比赛的规例、传球、盘球及射门等基本操作进行说明。以便那些对足球或足球游戏认识不深的初心者找到入门的台阶。

初心者训练 1

足球规例的基本解说课程，在游戏中出现的基本足球术语都会深入浅出地演示。

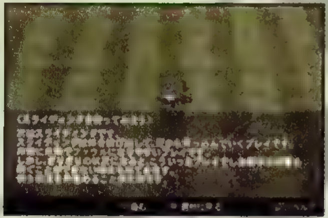
初心者训练 2

传球、射门是最基本的操作方法。利用按键的轻重和时间来调整传球或射门的角度、力度的练习。

初心者训练 3

利用简单的阵地战，结合传球、射门的技术，学会组织一个有效率的攻势。

初心者训练 4



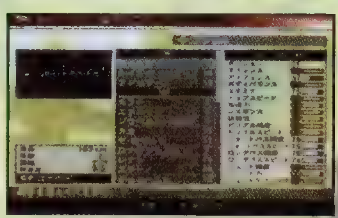
教授基本的防守技巧，除了运用压迫或铲球去化解危机外，更会教初心者如何减少犯规。

初心者训练 5

通过模拟比赛来亲身感受各种操作技巧，由于对手的能力比较低，所以初心者可以放心运用已学会的技术。

重点

考验玩家水平的挑战训练(Challenge Training)。前作中可以自行布置障碍进行盘球训练，在本作中将再次加强，此外还会加入一个迎顶头球的练习。



仍然可以自由选择挑战者，当中以盘球训练最为重要。

按照球场上的箭头穿越众多障碍前往终点。

利用EDIT MODE按自己的喜好创造球队!

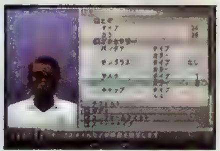
虽然EDIT模式与游戏没太大的关系，但玩家可以按照自己的喜好修改游戏的设定，使游戏中球队更接近现实。在本作中球员可修改的部分大副增加，而且使用更方便。可以EDIT的内容包括选手编集、球员登录、队伍编集、背号编集、球场编集、联赛名编集、SAVE DATA管理共7类。

球员登录 反映球坛上最新情报

在现实足球世界中，国家队选拔新人还有球员转会很常见，为了紧贴各项转会消息，玩家可以自行调整球队的最新阵容。当然玩家也可以透过球员登录创造出一支梦幻球队。

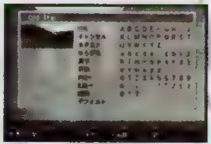
选手编集 收集更现实的数值、更改容貌或作成球员

玩家可以自行修改球员的名字、位置、国籍、基本设定、容姿、能力及特殊能力等基本要素，此外还可以自行创造游戏中所没有的球员。而KONAMI取得授权的球员，在本作中都已经作了修正，部分能力值也作出了调整，而球员那些经常变更的发型就只能让玩家自行更改了。



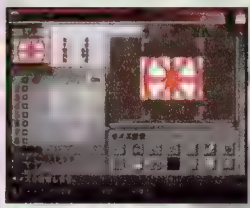
背号、球场、联赛名编集

每当球员转会后，他的背号便有可能更改，玩家可以透过背号编集，让球员披上最新背号的球衣。而为了追求更仔细和真实，连球场和联赛的名称都可以进行修改。



队伍编集 彻底投入真实世界

球队的阵式、队名、球衣、会旗、会徽、支持者颜色、主场等都可以自行变更。而且球衣及会旗、会徽的部件大幅增加，玩家可以利用它们将现实的球队完全再现。



SAVE DATA管理 与朋友一同拥有资料!

玩家可以通过OPTION FILE管理，储存各项已修改的资料。此外玩家还可互相交换DATA，让朋友也能分享到自己修改的成果。

敬请期待下期始动的超详细研究攻略!

世界足球胜利十一人8

●KONAMI ●8月5日 ●SPT ●1至8人玩 ●DVD-ROM ●记忆容量未定 ●7329日元 ●http://www.konamityo.com/we/ ●对应多人用分插器

《FFI·II》又复刻了！不过这次GBA版的《FFI·II》可不是简单的复刻，新添加的内容奇多，无论新老玩家都能从中获得满足！这次我们采用的是一期完系统介绍+流程攻略+新要素研究，相信会让《FFI·II》的玩家满意。

GBA版的《FFI·II》的基本流程和原作并没有什么改变，为了方便新玩家，后面我们会给出简易的流程攻略。其中除了特别提到的不同点外，基本内容和PS版一样，PS版的大部分秘技也可以使用。因为汉字很多，在标注专有地名、人名、道具名时只针对了片假名进行标注（后面是汉字，不会有人看不懂吧？）

FINAL FANTASY I·II ADVANCE
ファイナルファンタジーI·IIアドバンス

《FF I·II ADVANCE》幻想指引

●SUQARE ENIX●7月29日发售●RPG●1人玩●卡带●电池记忆●6090日元●http://www.square-enix.co.jp/

最终幻想I·II ADVANCE
Text: 随便 Design: MW

《FFI·II》共通的变更点

文字显示可以选择！

在GBA版的《FFI·II》中，在游戏开始就可以选择游戏中的信息文本是用全部假名显示还是用日文汉字显示，而且可以随时切换！据说这么做是为了照顾GBA玩家的各个年龄层。当然了，国内的玩家一定会选择用日文汉字显示的。和PS版对比一下，发现汉字比PS版的还多呢！可以在コンフィグ中设置。

可以随时记录！

不管是在大地图、城镇、还是迷宫中，只要能调出菜单就可以记录！这样做当然是考虑到GBA的便携性，随时可以拿出来玩又可以随时放下。

怪兽图鉴！

只要打倒怪物就可以在怪兽图鉴里查看该怪物的资料了，这次的怪兽图鉴内容非常详实。如果不打隐藏内容是绝对不可能完成的，而完成怪兽图鉴也成为玩家所追求的目标。可以在コンフィグ中查看。

音乐鉴赏模式！

只要完成《FFI》和《FFII》的本体游戏并且保存有通关记录就可以进入音乐鉴赏模式！进入方法是在选择游戏的画面时按R键。

其中《FF Ⅰ》的音乐有34首，《FF Ⅱ》的音乐27首，两作共通一首，共62首曲子。不过FFI：Prelude、FFII：Prelude、FFI&II：Main Title三首是一样的，所以实际有60首曲子。

其他变更

可以在选择是否打开自动跑动功能，选择打开（ON）就不用再按住B键了。可以在コンフィグ中设置。还有两作都增加了一些动画，当然是GBA所能表现出来的动画。

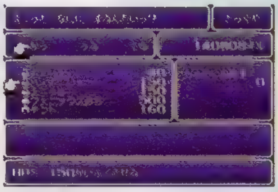
《FFI》的变更点

角色有内定的名字！

《FFI》中的四名光之战士一直都是没有名字的，而这次GBA版的《FFI》却给了这四名战士诸多的内定名字。方法是在给角色取名的画面按选择选择，各位战士终于告别了无差别ああああ的时代……不过，这些内定的名字怎么都有些眼熟呢？（是其他“《FF》系列”中的NPC人物。）

商品内容价格调整，含泪大甩卖！

早知道日本的经济衰退，没想到连游戏中也是如此。GBA版《FFI》规定，所有道具、武器、防具价格八成起售，魔法全部半价！！这可是天大的好消息，快去买！等等……我看到了什么？这不是传说中的大恢复剂吗！？没错，新添加的诸多道具中就有大恢复剂，甚至还可以买到凤凰之尾。其他道具不用一一列举，该用上时自然能用上。当然还有新的武器、防具。



职业平衡度调整！MP调整！

“小偷最弱、最不实用。”这种说法在玩过《FFI》的玩家里广为流传。那么这次的小偷水平如何呢？哇，居然攻击伤害比战士还高？原来是因为这次新添加了攻击连击系统，小偷天生的敏捷最高，开始就能打2HITS，伤害超过慢吞吞的战士也不足为奇，但是HP还是太低了点。说到HP，这次的白魔的HP奇高，仅低于战士。

MP的出现是新增加的，在FC、WSC、PS版中都是用魔法的使用次数来表示的，每级魔法最高只能使用9次。各角色开始出场身上就有最基本的武器防具，不再像以前那样光溜溜的了，开始还多了100块……

小游戏的出现方法

在得到船可以下海以后，按住A键再按23下B键就会出现一个经典的排数字的小游戏。本次游戏还会按照你花费时间的多少来获得奖品，不再是无差别的100G。

其他变更

※按住B键再按选择键就可以看地图，本作地图连几个隐藏迷宫位置都有，就是最后几个。

※通关后会让你记录通关数据，之后再读取该记录就会重新开始游戏，此记录除了怪物图鉴外其余什么都不继承。（怎么觉得像某某3……）

※取消了PS版的EASY难度。普通敌人等级能力下降。

《FF Ⅰ》系统介绍

菜单介绍

アイテム	道具。这次的道具种类之多令人吃惊。
まほう	魔法。不再按照使用次数来规定，改为和其他《FF》一样用MP。同一等级魔法有四种只能学三种，但是已经学会也可以选择遗忘。
そうび	装备。多了好多装备。几乎所有的《FF》上装备都占全了。
ステークス	状态。查看人物的状态。
たいれつ	队列。改变四个角色的位置。
コンフイグ	系统设置。本次添加了是否要自动快跑、文本显示假名还是汉字等功能。在最下面是怪物图鉴，内容丰富。
セーブ	记录。只要能调出菜单就能随时记录。

状态菜单

ちから	力量（与攻击力有关）
すばやこ	敏捷（与行动顺序、回避力、连击数有关）
ちせい	智力（与魔法攻击力有关）
たいりょく	体力（与体力和防御有关）
こうん	运气（与逃跑、获得物品有关）
こうげきりょく	攻击力
めいちゅうりつ	命中率（与攻击连击数有关）
ぼうぎょりょく	防御力
かいひりつ	回避率

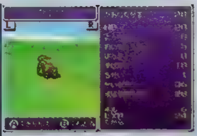
战斗菜单

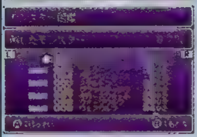
たたかう	攻击
まほう	魔法
アイテム	道具。其中武器也可以使用，有很多都有附加的能力。
そうび	装备变更
にげる	逃跑

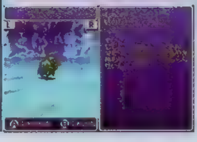
怪物图鉴

选择一个怪物查看，左上角是怪物名。右边的顺序是：

たおしたかず	打倒的数量。打倒的数量越多，这种怪物越容易在战斗中逃跑。
HP	该怪物的HP。
こうげきりょく	攻击力。该怪物的攻击力。
めいちゅうりつ	命中率。
ぼうぎょりょく	防御力
すばやさ	敏捷
ちせい	智力
かいひりつ	回避率
まほうぼうぎょ	魔法防御
ギル	打倒后可以获得的金钱
EXP	打倒后可以获得的经验
たから	打倒后可以获得的道具
按下A键后	じゃくてん：弱点；ていこう：无效。







职业介绍

开始在6种职业中选择，游戏中不能变换。可重复选择某职业。本次职业的平衡性经过了调整，使得所有职业都非常重要。初次玩该游戏的玩家建议战士＋武僧＋白魔法师＋黑魔法师。

1.战士（せんし），升级后为骑士（ナイト）。HP最多，可装备的武器防具也最多，攻防能力最强。升为骑士后还可以使用3级白魔法。（建议等级较低时升骑士，这样可以使MP多一些。）

2.小偷（シーフ），升级后为忍者（にんじゃ）。遗憾的是并不能偷盗。一直以来都被认为是最废的职业，本作中经过调整，实际造成的伤害能超过战士。忍者可装备的武器防具也较多，还可以使用四级黑魔法，MP成长率也要远高于战士，实用度甚至还超过战士，只是HP偏低，可以说用四个小偷通关已经不是什么了不起的事了。

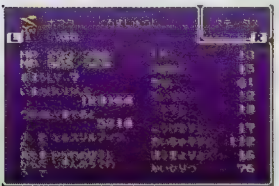
3.武僧（モンク），升级后为超级武僧（スーパーモンク）。HP较高但可装备的武器防具很少。但是这个职业的能力与等级相关，所以后期能力是最高的，空手攻击配合辅助魔法即使打出10000以上的伤害也不是梦想。但是不会任何魔法。

4.白魔法师（しろまじゅつし），升级后为白魔导士（しろまどうし）。理论上应该只擅长白魔法，而实际上如果配给他一把好武器，即使和强敌对砍也毫不逊色！各类能力成长率都高得惊人，又能使用所有的白魔法。使用武器上的附加能力放黑魔法造成的伤害要超过黑魔导士，装备正宗砍敌人造成的伤害要超过骑士，实在是最惊人的职业。唯一的遗憾是能装备的武器少了点。

一些实用的白魔法：ケアル（1）、ケアルア（3）、ケアルダ（5）、ケアルガ（7），单体HP小、中、大、最大恢复。ヒール（3）、ヒーラ（5）、ラヒーラ（7），全体HP小、中、大恢复。ブラナ（2）、ポイソナ（4）、ポキャル（4）、ストナ（6），解除黑暗、毒、沉默、石化状态。バサンダ（2）、バファイ（3）、バコルド（4）、バオル（8），雷、火、冰、全魔法伤害减半。ダテレポ（6），跳出迷宫。バマジク（7），即死无效。プロデア（6），全体防御上升。レイズ（5）、アレイズ（8），复活、全复活。ホーリー（8），最强攻击白魔法。

5.黑魔法师（くろまじゅつし），升级后为黑魔导士（くろまどうし）。HP很低，魔力成长率又远不及白魔，可以使用全部黑魔法。唯一的优势是黑魔法中的辅助魔法非常有用，但是忍者也可以学……再加上究极黑魔法也有武器附带这项能力，一分析反而这个职业最不实用了，只有大属性魔法能给他挽回一点面子了。

一些实用的黑魔法：ファイア（1）、ファイラ（3）、ファイガ（5），火属性弱、中、强魔法。サンダー（1）、サンダラ（3）、サンガー（6），雷属性弱、中、强魔法。ブリザド（2）、ブリザラ（4）、ブリザガ（7），冷属性弱、中、强魔法。ストライ（2），攻击力上升，可反复使用。ヘイスト（4），攻击连击上升，可反复使用。テレポ（5），返回迷宫上层。フレアー（8），最强攻击性黑魔法。



6.赤魔法师（あかまじゅつし），升级后为赤魔导士（あかまどうし）。依然是个平衡的职业。白、黑魔法都能使用不少，但不能用最高等级的。攻防弱于小偷但是强于黑魔……

攻略流程

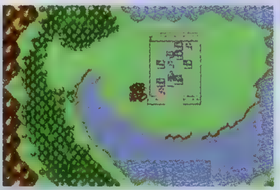
为四名战士起好名字选好职业后，游戏就开始了。在柯尼利亚（コーネリア）村庄里整备完毕会在出口遇到士兵进入城内，从国王口中得知公主萨拉（セーラ）被抓走了。出城后向左上角走，路上会经过一个洞穴但是现在进不去，再向前进入卡奥斯（カオス）神殿。直接进入打倒加兰多（ガーランド）救出公主。和公主对话可以得到竖琴（リュート），以后有用。城内和神殿中有的门还进不去，先不管它。之后城北方的桥造好了，四人走过桥就开始经典的序幕……

过桥先向西再向北来到马多亚（マトーヤ）洞穴，听里面的巫女说丢失了水晶之眼。之后出去向东来到港町布拉伯加（プラボカ），在西北方有个海盗模样的人与其对话会发生战斗。击败9个海盗后得到船，出去后就可以出海了，在海上可以玩小游戏。

乘船来到南方的妖精（エルフ）之城，发现王子在沉睡。整备后向西北面进发。按城内收集来的线索找到西方之城的城堡，该城的国王希望众人帮忙找皇冠（クラウン）。之后向南来到沼泽洞穴，这里地形比较复杂，3层最下方的两个门现在进不去。拿到皇冠后回到西城给国王，国王会变身成黑妖精阿斯德斯（アストス），原来正是他令王子沉睡的。击败他后得到水晶之眼。返回马多亚洞穴还给女巫后会得到苏醒药。再来到妖精之城用苏醒药救醒王子，王子赠送神秘的钥匙。利用这钥匙可以打开柯尼利亚城、西方之城、沼泽洞穴和卡奥斯神殿原来打不开的门得到很多宝物。

在柯尼利亚城的宝物库中能拿到硝化（ニトロ）火药，之后从此城坐船向西一点会来到矮人的洞穴，交给里面的老人奈力克（ネリク）可以炸开运河。

通过运河时可以看到一个旋涡，现在还进不去不要管它。之后来到莫鲁曼多（メルモンド）镇。这里破破烂烂，正是吸血鬼所为。往西南行进可以来到土之洞穴，路上看到的那个洞穴是巨人的洞穴。在土之洞穴打倒吸血鬼得到星红宝石（スタールビー）。之后进入巨人的洞穴将星红宝石给巨人吃他就会让开道路。前进来到贤者的洞穴和贤者对话可以得到土之杖。之后返回土之洞穴，从达到吸血鬼的地方右下的门进入，在石板前使用土之杖，再向下两层会遇到真正的BOSS土之卡奥斯里奇（リッチ），打倒后从后面的旋涡可以直接出去，土的水晶恢复了光辉。（在土之洞穴1层左方有一条路会一步一敌，这是在FC版就流传下来的内容。）



之后在卡奥斯神殿附近的土之迷宫可以进入了，但是不建议现在进入。

来到地图东南方的库雷塞多雷可（クレセントレイク）镇，这个镇被月牙型的水面包围，非常好认。在和镇上右边的12位贤者对话得到独木舟（カヌー）就可以下湖了。之后下海往北一点从河道进入可以来到冰之洞窟，路上会遇到风之迷宫。从2楼掉到3楼再回到1楼，从1楼掉到2楼才能拿到浮游石。之后来到库雷塞多雷可镇南边的沙漠就可以得到飞空艇。

先来到西北的古鲁古（グルグ）火山打倒火之卡奥斯马里利斯（マリリス）。之后前往地图西北的龙王群岛，这里有个洞穴是火之迷宫。找到龙王和他对话他要求众人出示勇者之证。来到东面一点的试练之城，需要从很远绕一个大弯才能进入。在3层拿到老鼠（ネズミ）尾巴回去和龙王对话就可以转成高级职业了！之后可以试着挑战几个隐藏迷宫了。

来到地图西北被无数森林围绕的昂拉克（オンラク）镇。会发现有个

人用木桶做了个潜水艇。之后越过沙漠来到上方的一小片沙漠中花40000元买到妖精之瓶（ようせいのビン）。然后来到地图最东北被群山环绕的盖亚（ガイア）镇，一进去妖精就飞出来了，来到泉水处可以见到，得到空气之水。

回到昂拉克镇就可以坐那个潜水艇来到海底神殿。先向上到5层拿到玫瑰石（ロゼッタいし），注意5层的左右是相通的。然后向下打败水之卡奥斯克拉肯（クラーケン），之后水之水晶恢复了光辉，水之迷宫也能进入了。

回到莫鲁曼多镇，就是被吸血鬼欺负的那个镇找到乌奈（ウネ）。然后来到地图最东方正中的鲁费恩（ルフェイン）人的村庄，也是被森林环抱需要走很长一段路。从一个鲁费恩人处拿到钟琴（チャイム）。这里右边有卖最高级的黑白魔法。回到昂拉克镇从水路进入瀑布和机器人对话得到传送方块。

得到钟琴和传送方块后来到地图东边沙漠中的蜃气楼（ミラージュ）塔，从3楼可以传送到浮游城。浮游城的2层有一种矿石アタマンタイト，带回矮人洞穴可以打造成石中剑，不过在本作中石中剑根本不是什么稀罕的东西了……在最上层达打倒风之卡奥斯迪亚米特（テイアミット），风的水晶恢复了光辉，风的迷宫也能进入了。

在库雷塞多雷可镇和12位贤者对话后回到一开始就进入的卡奥斯神殿，调查打倒加兰多房间的黑水晶就可以进入最后的迷宫。在地下4层右下角的正宗虽然不再是最强武器，但也还是不错的。最终的卡奥斯虽然实力飚升，但对连神龙也不在话下的战士们来说，根本不算什么了。

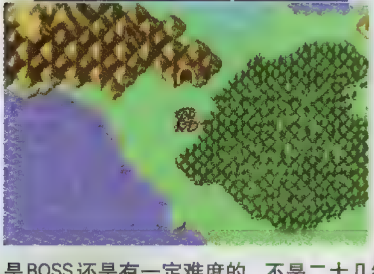
新要素，混沌之魂（Soul of Chaos）

当故事流程进行到打倒各属性的混沌，解开水晶的封印时，相应属性的混沌迷宫的挡门石像就会消失，可以进入了。

新增迷宫中除了有BOSS的层数是固定不变的，其他迷宫层数是随机摆放的。也就是说，在你第一次进入的第一层，到你第二次进入就可能变成第二层。进入后你所站的起始位置也是随机的，宝箱摆放位置和里面的道具也是随机的。进迷宫后就不能退出，没有返回的楼梯，也不能使用跳出迷宫的魔法。如果全灭会退出迷宫外，不会损失任何东西（损失的是时间……）。每个BOSS层若一层不止一个BOSS的只能打一个，打完后可传送出去，如果下面还有层数也可选择继续前进。里面的BOSS都是没有经验和钱的，但是会掉落不错的武器和道具，武器除了可以装备外还可以当做道具使用，效果相当于魔法但是不损失MP。其中每个迷宫有四个BOSS。再次进入迷宫后，前回击败的BOSS也会复活。

迷宫中分为普通层和特殊层，普通层的过法只需要按照普通迷宫一样找到向下的楼梯即可，特殊层则需要做一些事情或技巧或机关才能够找到向下的楼梯，以下只针对特殊层进行讲解。迷宫中的一般敌人很弱，虽然层数较多的迷宫深处的敌人较强，但保险起见还是不要在这里练级。敌人出现是根据当时所在的层决定的，特殊层一般有特殊的敌人，BOSS层没有杂鱼敌人。

大地恩惠的祠堂（大地のめぐみのほこら）



土水晶的封印是最早解开的，所以这里也是最早能够来到的隐藏迷宫。位置很好找，就在卡奥斯神殿的下方，游戏刚开始就可以看见。

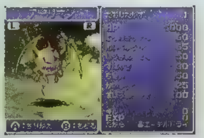
虽然很早就可以进入，但是还是建议等到转职后再进入，因为里面的杂鱼敌人虽然很弱，但是BOSS还是有一定难度的，不是二十几级就能对付得了的。（仅对普通玩家，刻意的追求极限的除外）

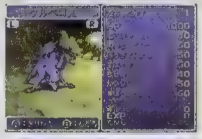
本迷宫共有5层。

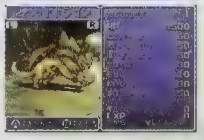
黑森林层：这里会有士兵挡路，和他们对话就会战斗。一开始一直向右，无路可走时向上，看到上方和左方都有人挡路时选左方，之后有3个士兵挡住3条路时选左方的一条。这里慢慢逛也可以过，但是很浪费时间。

沙漠层：这里其实并不复杂，只是单调的场景让人迷失了方向。实际上只要把三棵树排列的阵型当成是箭头，向着箭头所指的方向行进即可。这里有一种红色沙虫的敌人和其他敌人不同，很厉害，需要注意。

BOSS资料







“光之战士们，去死吧！”

“认错人了吧？”

来到第5层可以见到四个房间，每个房间都有一个BOSS，选择一个BOSS打完后会被强制送出，所以要完成怪兽图鉴至少要通过4次。这里的四个BOSS都是最早登场在《FF III》的最终迷宫暗之世界中的BOSS。《FF III》的主角们也是光之战士。

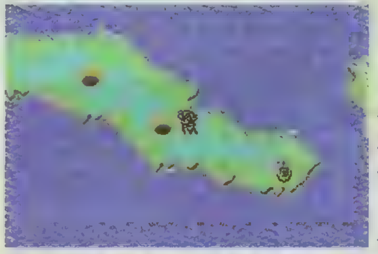
エキドナ（右下房间）：原为上半身为女性，下半身为蛇的怪物，不过和游戏中的形象差很多。原HP高达32000，在本作中变成了4800，缩水的好厉害……

アーリマン（右上房间）：发源为古代伊朗的琐罗亚斯德教，掌管死、虚伪、凶暴的魔王，可以变身为蜥蜴，蛇，美丽的年轻人。在《FF III》中的HP为35000，本作中为5000。打倒后旁边宝箱中是ラストエリクサー。

ケルベロス（左下房间）：地狱看门犬，不用多介绍了。在《FF III》中的HP为23000，本作中为4000。后来到《FF VIII》中做召唤兽去了。

2ヘッドドラゴン（左上房间）：双头龙。在《FF III》中HP为29000，本作中为4500。

燃烧的火的大洞（燃えさかる火の大穴）



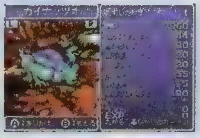
火之迷宫是第二个被解开封印的，位置是在龙王群岛的一个洞中。比土之迷宫要难一点，还是建议转职后再进。本迷宫共有10层，每5层可以选择一次BOSS，要想完成怪兽图鉴至少要通过2次。

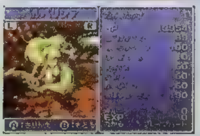
红色的地板层：和普通熔岩不同只要站在红色的地板上就会随时间不停地减HP，蝙蝠也会阻止你前进。楼梯在右上角。

来回移动的人们层：在这里只要地上有风的地方就会强制遇敌。而没有风的地方已经被来回走的NPC占领了，不想一步一敌只能靠见缝插针。

大地图层：怎么走到大地图上来了？因为这里是混沌嘛，一切皆有可能。大地图层和普通的大地图一样的规则，若要下海可以在港口找到船，最后找到地上的洞即可进入下一层。需要注意的是，大地图层的隐藏要素很多，请多多探索，而在不同地形遇到的不同敌人有很多是只能在这里遇到的，要完成怪兽图鉴请注意。

BOSS资料





来到第5层可以见到上下两个房间，里面分别有一个BOSS，但是只能选择一个打。本迷宫的四个BOSS是来源于《FF IV》的高贝溢（ゴルベーザ）手下的四天王。以但丁的《神曲》中出现的恶魔来命名。

カイナッツォ（上）：被称为“水のカイナッツォ”，使用水的力量。原作中HP5312，本作HP7968。

スカルミリョーネ（下）：被称为“土のスカルミリョーネ”，使用土的力量。打完还会变身一次。原作中第一形态HP3500，第二形态3523。本作中第一形态HP4000，第二形态HP7046。

10层可以见到左右两个房间，和以前一样，只能选择一个打。

バルバリシア（右）：被称为“风のバルバリシア”，使用风的力量。原作中HP8636，本作HP12954。

ルビカンテ（左）：被称为“火のルビカンテ”，

使用火的力量。宝箱里的道具是リボン。原作中HP34000，本作中HP15000。

治疗之水的洞窟（いやしの水の洞窟）

打倒水之混沌，解放水之水晶后该迷宫就开放了。虽然按顺序这个迷宫应该第三个攻略，但我还是建议此迷宫最后一个进行攻略。不为什么，只因为《FF Ⅴ》是SFC上的《FF》系列难度最高的一作。此迷宫的地点在炸开运河的洞窟下方，必须坐船才能进入。此迷宫共有20层。

少女层：这层有很多如花似玉的少女，不过我们的光之战士可没兴趣顾这些，只要在少女间见缝插针，在经过两个传送点就可以见到楼梯了。

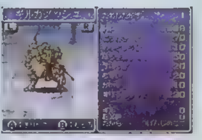
水城层：这里全都是水和破烂的房子，其中有一个房子是通往下一层的楼梯。

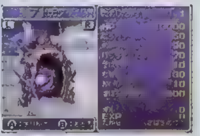
天空城层：这里的地面时隐时现，等到出现的时候再前进，否则若是踏空就会返回出发点。这里的地形很复杂，但是也有不少的增加能力的道具，不要放过。

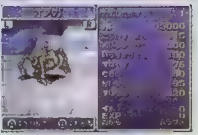
暗黑龙王层：开始和暗黑龙王对话后他要考验我们，让我们和他的弟子过过招，打败他指定要打败的龙即可出门下楼。但是龙长得都一样谁知道哪个是他指定的呢……只好凭运气了。

学者层：其实这里没什么难点，只要注意可以从桌子旁边走过就能找到楼梯了。

BOSS资料







来到5层发现这里是人鱼之里，听人鱼们说，有个古怪的人正在找什么最强之剑，而最北方的房间进不去。来到最右边看见地上插着一把剑。光之战士们正要上前把拿起……"那把剑是我的！"又一个熟人登场了！（这里请参考最后的补充）

ギルガメッシュ：登场于《FF Ⅴ》。起先是主角们的敌人，后来为了保护主角们跳入了异世界自爆的小强。从他身上能偷到一系列的源氏装备比他的自我牺牲精神更令人感动。一标准的武器痴，到处找世间的绝世好剑。即使没玩过《FF Ⅴ》的玩家应该也见过他，在《FF Ⅷ》DISC3结尾，奥丁被希法一招"斩铁剑·返"分尸后，斩铁剑就把这个武器痴给吸引来了！以后他会在四把剑中任选一把随机攻击……

在本作中的HP为8888，好吉利的数字。打赢后得到源氏的小手，可恨小偷居然不会偷盗……不过，那把剑到哪里去了？

在10层门口遇到守护者アトモス。在《FF Ⅴ》的バリアの塔的BOSS。本作中HP为13000。后来在《FF Ⅸ》中登场做召唤兽，还专门为它做了一段CG呢！

在20层中的BOSS……就是被称为最强的オメガ和神龙しんりゅう。其中左边的房间是オメガ，右边的是神龙，两者HP都高达35000，虽然惨遭弱化（惨遭？），但是在本作中也是最强的隐藏BOSS！不过如果能力够强又拿了アルテマウエポン想打败他们也挺容易的。同样的，オメガ和神龙一次也只能打败一个。关于低等级攻略的打法就不在本文讨论的范围之内了。

打倒神龙房间的宝箱中是えいゆうのたて，这可是当年《FF Ⅵ》中要装备256回血涂之盾才能得到的英雄之盾啊。

风之细语的洞穴（风のささやく洞穴）

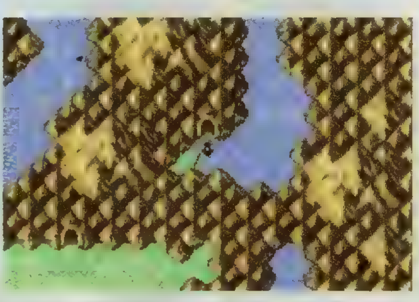
在浮游城解放风之水晶的时候故事已经接近尾声。此迷宫地点在冰之洞窟上方，必须坐独木舟才能进入。此迷宫有40层之多，进入前请做好心理准备。

机器人层：从右边坏的机器上拿到胴のパーツ，下方拿到音声回路之后和中央的褐色机器人对话修好红色的机器人即可打开通往下一层的楼梯。

城镇层：这里有很多人，和他们对话几乎可以买到所有的魔法、武器、防具和道具，还有宿屋，好好休息一番然后前往黑色的房子进入下一层。

港町层：和城镇层最大的不同是街上没有人，这里有卖很高级的武器防具，不可错过。楼梯在宿屋里面。

海狸层：和上方的老头对话他会请你将海狸赶回房间，他会告诉你左边房间该赶多少海狸，右边房间该赶多少海狸。和海狸对话可以选择让他们去左边房间还是右边房间，其中みぎ是右边，ひだり是左边。完成后与老头对话就出现楼梯了。



小孩层：小孩玩抓鬼，让你去找青（蓝）色头发的小孩，通过房屋门间的传送即可以找到青发的小孩，回去和开始房间的小孩对话，房间右上角就会出现楼梯。

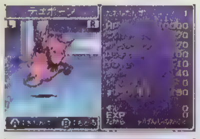
老头层：此层右下角被巨人挡住了，想要过去就要巨人最爱吃的星红宝石（スタールビー）。首先走到最下方与老头对话得到べっこう糖，交给最右方中间的老头换得オカリナ。得到口笛后从最左下角的老头处换成时の齿车。这是飞空艇上的部件，交给左上角的下面一个老头，得到つるはし。这是挖掘工具，交给要开掘运河的右上角的老头，得到ネリクのサイン。这个就在下面的房间就可以换了，得到魔女の秘药。再下面一个房间用它治疗肚子疼，得到スミスの道具。交给左上房间里的老头得到家の键。巨人旁边的老头正好在找这个。换得ネコの髭。用这个伙伴的证明在左边房间上面的一个老头处终于换得星红宝石，交给巨人吃即可过此层。（这层是在讽刺早期的RPG剧情吗？）

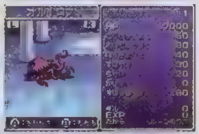
精灵层：这里是精灵之里。和精灵对话有的会帮你恢复HP，有的会帮你恢复MP。还有些化装成普通精灵的黑精灵，和他们对话会将你的HP变成1或MP变成0，从上边一条路绕到右下角和精灵对话就可以进入下一层。

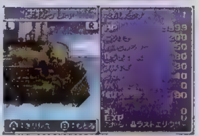
幽灵层：这里的幽灵都是你杀死的怪物（RPG真是罪恶啊……），听听它们的哀鸣吧……有的怪物不能原谅你还会和你打起来。和所有的幽灵对话后和老头对话就可以进入下一层。

BOSS资料

第10层BOSS是テュポーン，在《FF Ⅵ》中魔大陆上出场的BOSS。HP达到10000（《FF Ⅵ》和本作都是）。后来跑到《FF Ⅶ》去当召唤兽，其绝技名为"天地崩坏"，听起来很酷其实实力一般。







第20层的BOSSオルトロス是属于实力不济但死缠烂打型的，在《FF Ⅵ》中给蒂娜他们造成很大的麻烦，幸好在本作中不想打就不用打。HP为17000，攻防都很低，实在没什么说的。

众人来到第30层发现这里不仅死气沉沉，坟墓堆的到处都是，而且即使是还活着的村人们也是石化的石化，变僵尸的变僵尸……经询问得知是一个怪物所为。和中央的守卫对话他就会让开，进入后发现这个怪物就是魔列车（まれっしゃ）。当年《FF Ⅵ》时魔列车那一段剧情真是令人感动啊，听说它后来去了《FF Ⅷ》，还要3种6个道具才能把它请出来……本作中它的HP仅为9999，结果我还没看见它是否有全体异常攻击它就死了……

打倒魔列车出来发现原来死气层层的村庄赫然变得生气盎然，遍地是鲜花，阳光明媚，人们脸上洋溢着笑容……不会吧，哪有那么快的……从上方唯一可以进入的房间前往下一层或传送出去。

第40层的BOSS是死神鸟（デスゲイズ），防御力很高而且会即死。在《FF Ⅵ》中打倒它后可以得到圣龙巴哈姆特的魔石。白魔开始就用7级バマジク就没问题了。火属性魔法对它的效果还是不错的。HP高达30000，攻击、防御都较高，还算一个强敌。打倒它后可以在房间里找到全职业可以装备的究极武器アルテマウエポン。什么正宗啊、诸神的黄昏啊，从此全都不值得一提。该武器HP越高攻击力越高。

简直就是《FF》大杂烩！现在我听到了两种说法，一种是GBA上不会再复刻《FF》的其他作品了，所以全部BOSS都登场了；另一种说是GBA上很快就要推出其他作品了，因为建模已经做好不重复利用资源实在是可惜了……个人当然希望是后者啦。

《FFII》的变更点

AB大法取消……

一开始就给个坏消息，作为本作最知名的AB大法就这样的离开了我们……AB大法指的是反复选攻击或魔法指令然后取消来使武器熟练度、各项能力和魔法等级提升。

升级所需的熟练度减少！

或许是为了补偿AB大法的取消，这次不管是武器熟练、能力还是魔法等级升级时所需要的熟练度都大大的减少了。

增加了剧情对话

也没增加多少，就是在关键的地方增加了一些注意点而已，比如进入菲因镇时菲里奥尼鲁会提醒大家小心敌人。

剧情人物出现头像

与剧情有关的地方人物会出现头像。而且还会根据说话的内容改变表情。

小游戏的出现方法

当剧情推进到拿到雪之船时，乘坐雪之船在雪原上按住A键之后按22下B键就可进入"神经衰弱"的小游戏，要同时打开两个同样的图案，根据时间和MISS次数得到奖品。值得一提的是，如果在队伍角色中有人有变青蛙魔法（トード）并且把练到了16级，那么该小游戏出现的图案不再是人物头像而变成了青蛙。（哎……我怎么看青蛙长得都一样……）

修炼系统变更

在原作中的修炼系统往往是力上升结果知性或精神下降，知性上升又会使力下降。而本作中不会有能力下降，安心修炼即可。

初心者之馆

在刚开始救出菲里奥尼尔的房间里进去已经变成了初心者之馆，在这里可以了解到游戏的一些基本系统。

小的变动

在战斗中道具可以随时使用不再需要装备。当然就更别想把火魔法书当成武器了。

敌人等级下降，所持金钱变多。

开始主角的初始MP变成10。原作是5。

通关后会提示你记录，记录后就该记录就会打上通关标记。读取该记录主角们会在ジェイド外，继续收集怪兽图鉴吧。

其他变更

※角色武器、魔法熟练度用槽来表示而不是原来的数字，在状态画面按A键可以切换角色的基本能力和熟练度。

※一定要注意修炼那些会死的角色，不然在后面提到的Soul of Re-Birth里会很吃力。

※吸魂剑（ブラッドソード）、诅咒剑（こだいのつるぎ）、睡眠剑（ねむりのけん）风采依旧，可以多多利用。

※敏晤加入后就可以去打倒菲因城的士兵了，方法是让3位主角各学会一种攻击魔法，然后将敏晤的HP削减到10左右调到后方，在战斗中使用チェンツ（敌我HP、MP互换），主角使用攻击魔法便可轻松获胜。胜利后可得到火焰弓等强大的武器防具。

※想要完成怪物图鉴务必先将本篇的收集齐再开始Soul of Re-Birth。还有所有的宝箱都不能错过，特别是魔王宫殿潘迪莫尼姆四层的宝箱。因为很多怪物都是只存在于宝箱中而且有且只有一只。

※得到戒指后按住B键再按选择键可以看世界地图。

※部分地方的单词记忆系统调整，进不去就是进不去，调查那些地方不再出现单词记忆系统的菜单。

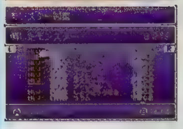
《FF II》系统介绍

基本菜单系统和《FFI》是一样的，只在コンフイグ上多了一项ことば。这是用来随时查看已经获得的关键词的。

人物状态

角色HP、MP下方的是惯用手。みぎきき：惯用右手；ひだりきき：惯用左手。在惯用手上装备武器攻击力较高。在最左边的一行分别是

こうげき	攻击力
めいちゅうりつ	命中率，左边的是攻击次数，右边的是命中率 。一般来说，你装备什么武器该武器的熟练度等级就是你的攻击次数。
ぼうぎょ	防御力
かいひりつ	回避力。左边的是回避次数，右边的是回避率。与速度、装备重量等都有关。
まほうぼうぎょ	魔法防御力 。左边的是魔法防御次数，右边的是魔法防御率。



中间的一行是武器的熟练度，在该武器后边的熟练度槽长满后该武器熟练度等级就回提升，熟练度提升的方法是装备该种类的武器然后不停地战斗。从上到下分别是空手、小刀、剑、杖、斧、枪、弓、盾。

右边一行是目前的装备。按下A键后切换到另一个状态画面。其中各项能力的主要提升方法如下：

最大HP	战斗中扣HP越多越容易提升。在本作中即使一直没有扣HP，在利用体力战斗到一定次数也会自动提升。
最大MP	战斗中扣MP越多越容易提升。在本作中即使一直没怎么扣MP，在利用魔法战斗到一定次数也会自动提升。
ちから	力量。攻击次数越多越容易提升。
せいしん	精神。对我方使用魔法次数的多少。本作不分白、黑魔法。
ちせい	智慧。对敌人使用魔法次数的多少。
すばやさ	敏捷。一定几率回避后提升。
たいりょく	体力。提升方法同最大HP。
まりょく	魔力。提升方法同最大MP。

这些能力下面是目前该角色所持有的魔法及其等级，同样是用槽来表示的。武器和魔法熟练度最高等级都是16。

魔法的习得要靠魔法书。魔法书可以从商店买或敌人身上掉，稀有的究极魔法只能在剧情中取得。

能力提升可以靠伙伴对打，在战斗胜利时HP只剩很少。对着不死系怪物用吸MP，自己MP反而会被吸去，可以用来提升最大MP和魔力。如アスピル、チエンジ都是不错的修炼魔法。老玩家们不用试了，这次真的没有AB大法。

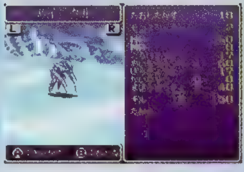
在队伍后列的普通物理攻击只有弓能够射中，其他武器都会MISS。和《FFI》不同，本作的最大伤害值还是只有9999。

单词记忆系统

当看到重要角色的对话中有红色的关键字时，在左边三个选项中选择おぼえる把记忆下来。选择たずねる可以询问该关键字。选择アイテム可以使用道具，一般要使用的都是些与情节有关的贵重道具，前面的图标是个小箱子。可以用ことば随时查看获得的关键词。

怪物图鉴

たおしたかす	打倒的数量。打倒的数量越多，这种怪物越容易在战斗中逃跑。
モンスターランク	怪物排位。与练熟练度有关，排位越高练得越快。
ギル	打倒后获得的金钱
たから	打倒后可能获得的道具



HP、MP、こうげきりょく、めいちゅうりつ、ぼうぎょりょく、かいひりつ、まほうぼうぎょ：分别是HP、MP、攻击力、命中率、防御力、回避力、魔法防御力，和角色的资料是一样的。

按下A键出现的资料是じゃくてん：弱点；たいせい：耐性；きゅうしゅう：不明（包括反射等效果）

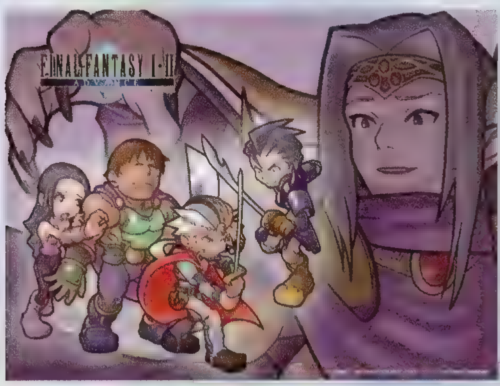
攻略流程

开始四位主角就会被打倒，3人被反乱军救走。来到会议室利用单词记忆系统第二项记住公主说的反乱军暗号"野玫瑰（のばら）"。出城向北来到菲恩城（フイン）不要和帝国士兵对话，直接从上方绕到城外的酒吧

对右上角人说出暗号。进入秘道见到斯格特（スコット），说出暗号得到了戒指（リング）后斯格特就去世了。回到开始雅鲁迪亚（アルテア）将戒指拿给公主看并记住许多关键词后与旁边的魔法师敏晤（ミンウ）对话加入并得到独木舟（カヌー）。

穿过北边的湖泊来到帕卢姆（パルム）镇。在镇内和船员对话可以花点钱乘船到泊夫特（ポフト）镇。在泊夫特镇的酒吧遇到希德（シド），与他旁边的儿子对话就可以花钱坐飞空艇。先坐到沙拉曼多（サラマンド）镇找到约瑟夫（ヨーゼフ）。在遇到这些关键人物时请自行使用单词询问记忆系统，尽可能多地询问、记忆单词，以下不再赘叙。

从镇内出来向西行到尽头再坐独木舟来到塞米迪瀑布洞穴（セミテのたきのどうくつ）中。里面可以救出被关押的村民、约瑟夫的女儿和神偷波尔（ポール）。波尔带村民们逃走后继续向下在5层打败帝国将军得到魔法金属米斯里尔（ミスリル）。把带回雅鲁迪亚给武器店中的老人就可以买到用米斯里尔打造的武器防具了。与公主对话得到新的任务破坏大战舰，



坐船来到泊夫特镇后再坐飞空艇来到巴福斯科镇。对左下角的内应说出暗号就可以进入秘道。一直走却发现要破坏的大战舰已经完成升空了。返回从右边房屋可以得到通行证（つうこうしょう）并传送出去。返回途中见到希德得到太阳之炎（たいようのほのお）的情报。回到雅鲁迪亚在右边房间见到国王病情加重了。敏晤离队，应该已经把她练得很强了吧？

面见公主后询问太阳之炎，之后从国王处得知女神之铃（めがみのベル或女神のベル），再去问公主女神之铃的情报。然后前往沙拉曼多镇找约瑟夫。约瑟夫加入后重新来到塞米迪瀑布洞穴，从一块蓝色石头右边得到了雪之船（せつじょうせん）。

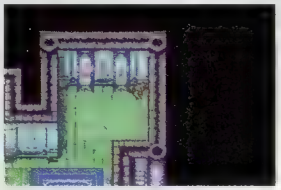
得到雪之船后先别急着发展剧情，先多练练约瑟夫。然后从塞米迪瀑布洞穴向上走很快就能来到一片大雪原，在这里可以玩小游戏。进到雪原深部的洞穴里，在5层询问一只海狸后向右打倒BOSS得到女神之铃。出洞后会遇到波根，打败他他发动陷阱落石滚下，为了救众人约瑟夫牺牲了……

从巴福斯科镇向南不远就能到达卡修昂（カシュオーン）城。进入后哥顿加入。在4层打倒BOSS得到火把（エギルのたいまつ），回到1层取了太阳之炎。出城后看见飞空艇被大战舰紧紧追着。

从下方抓了路行鸟再一口气向下来到大战舰处。出示通行证就可以进入。先进左上方的门救出公主和希德，然后一路走来到引擎处将太阳之炎扔进去，大战舰就爆炸了。

回到雅鲁迪亚面见国王听完最后的遗言。来到会议室从哥顿得到龙骑士和飞龙的情报。然后来到帕卢姆镇，在镇子入口见到一个叫蕾拉（レイラ）的女船长，被邀请搭船。上船后很快就会发现这其实是一艘海盗船。打倒海盗后蕾拉加入。坐船来到地图东南的岛屿迪斯特（ディスト）城，在北面的迪斯特洞穴中二层的一位骑士尸体上得到项链（ペンダント），回到迪斯特城与飞龙对话得到飞龙卵（ひりゅうのたまご）。重新再去迪斯特洞穴，在最底层打倒BOSS，将卵放入泉水中。

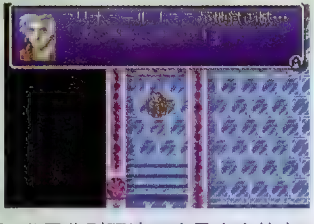
回到雅鲁迪亚会议室，哥顿告诉众人公主变得很奇怪，来到右下角公主的房间打败假扮公主的怪物一位士兵来报告真的公主被帝国当成了斗技会的奖品。蕾拉离队哥顿加入。坐船向地图东面的沙漠行进，在沙漠的东边卡修昂城南边发现了帝国斗技场（とうぎじょう）。打败怪物后正想暗杀皇帝却被士兵抓住投入监狱。这时波尔出现救出了众人。在监狱里找到并救出公主（公主所处的地方右边的墙其实是暗道，在以后的迷宫里有很多这样的地方，好好探索可以节省不少时间）。



回到雅鲁迪亚，反乱军终于要对帝国展开进攻了。在菲恩城下的小营地里见到了王子和公主。之后冲进菲恩城，在门口蕾拉加入。冲到大广间打倒指挥官，菲恩城正式回到反乱军的手中。

在大广间的王子和公主口中得到了情报和咒文（エクメトテロエス），在城下左下的房子里见到神偷波尔，对他问起咒文的事得知通往地下的入口就在菲恩城大广间的右上角。在地下拿到白假面（しろいかめん）后前往下一个目的地。

来到位于地图西南的米西迪亚（ミシデイア）将白假面罩在地下女神像面上。之后坐船来到位于地图最南米西迪亚东南方的一个孤岛上。在5层得到黑假面（くろいかめん）。再来到米西迪亚东南方的米西迪亚洞穴，将黑假面给幽灵带上，在最低层找到水晶之杖（クリスタルロッド）。



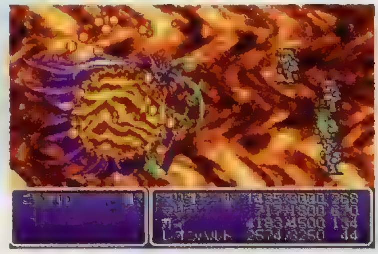
从米西迪亚镇坐船向北，来到一个环行状的岛屿处，在入口处却发生了意外。蕾拉离队。众人来到了海王リバイアサン的肚子里，这里可以找到龙骑士理查德（リチャード），向他询问龙骑士、飞龙和究极魔法书再出示水晶之杖他就会加入，好好练他。向前走打败一条虫子就可以出去。进入米西迪亚塔在3、5、7层分别要消灭魔导士变的火、冰、雷属性的巨人。在10层遇到了敏晤。敏晤用自己的生命解开了封印究极魔法的门，令众人得到了究极魔法。

众人回到菲恩，很多地方已经被龙卷破坏了。来到大广间见到公主、王子和蕾拉后来到3楼的镜之间使用项链。之后可以去迪斯特城让理查德和艾蕾娜母子俩见面。去找波尔从床右边可以得到很多宝物，其中就包括最强的吸魂剑。

进入龙卷最深部就可以打倒皇帝。正当众人庆祝胜利时一位士兵报告雷昂哈特要成为新的皇帝。得到新信息帕拉美奇亚城后，在波尔家遇到因龙卷受伤将死的希德，他将飞空艇托付给众人。询问波尔帕拉美奇亚的情报后到泊夫特镇。泊夫特镇已经被破坏光了，幸好飞空艇没事。

乘坐飞空艇进入帕拉美奇亚（パラメキア）城，位置是在帝国斗技场旁边的山上。在最深部遇到了雷昂哈特。这是皇帝复活了，理查德为了救出众人而牺牲。理查德也是要在外传登场的人物。

回到菲恩城的大广间得到了死亡大道和地狱宫殿的情报。再回迪斯特城询问龙骑士艾蕾娜就会将石中剑给你。



在米西迪亚东边的一块小水潭就是死亡大道杰艾德（ジェイド）的入口。里面就是地狱。最强的正宗在地狱宫殿潘迪莫尼姆（パンデモニウム）四层左边第一个门的右上角暗道中。这里的宝箱中几乎都有敌人，要进行怪兽图鉴收集的玩家请注意。

在最深处看见地狱的皇帝，一场最终之战终于开始了。而与此同时，另一场战斗也在展开……

新要素，重生之魂（Soul of Re-Birth）

漫长的战争，终于结束了。
皇帝、潘迪莫尼姆
还有无数的怪物们
行迹从此在这个世界上消失了
世界回归了和平
人们渐渐治愈了战争的创伤
那曾经苦难的日子也会被慢慢忘记
但是请绝对不要忘记
拯救世界的年轻人们

通关画面结束之后会提示你记录，记录后该记录就会打上通关标记。之后回到《FF II》的标题画面就可以看到第三个选项“Soul of Re-Birth”。选中后读取那个通关记录新的游戏就开始了。

敏晤："进去吧……究极魔法的书……你们……快去……因为这是……我的命运……"

敏晤发现自己处在一个奇怪的地方。

敏晤（这里……？我……因为死了……！？）

敏晤走进了洞穴。

这里是谜之洞穴。其地形和ジェイド一样，只不过是左右颠倒了，连密道和大瀑布下有魔法商店都一模一样，不过卖的魔法不同。

敏晤："咦？是什么声音？有谁在那里？"

前进发现一个很像王子的人被帝国军包围。

敏晤："哥顿……！？"

黑骑士："……"

？？？："别瞧不起我！我以卡修昂为最高的骄傲！"

这时一个黑骑士悄悄来到背后。

敏晤："注意背后！不要疏忽！"

能力不够的话先打后面2个士兵，让敏晤给斯格特加防御力（プロテス）。斯格特能力强制为HP700MP100，其他人能力都是继承本篇记录的。前面那个骑士HP为1140，MP为0，不到万不得以不要用チェンツ(最好敏晤能配上几个高等级的攻击魔法)。手头上的道具只有凤凰尾和恢复MP的药。战斗胜利后。

？？？："敏晤……！这不是菲思的白魔导士敏晤吗？我是卡修昂的斯格特。"

敏晤："斯格特王子！？听说你在帝国对菲思的战争中战死了……"

斯格特："啊……确实将戒指交给了反乱军的年轻人们……"

敏晤："也就是说……这里果然是……"

斯格特忽然想起了什么。

斯格特："敏晤！怎么你也死了！？难道，茜露达！哥顿也……！"

敏晤摇摇头："不，茜露达公主和哥顿王子没事……在我死的时候……"

斯格特："那么，你也丢掉了性命吗？"

敏晤："是的……和你的相遇使我更确信了我已经死了……"

斯格特："那么，是帝国军……"

敏晤："不，这是我，按照我自己的方式死去的，为了解开究极魔法的封引。"

斯格特："阿鲁迪马……！解除那个可怕的魔法，能够对抗帝国的强大吗？"

敏晤："不管如何，我是这样相信的。我的死，不是没有意义的。你将戒指交给的那些年轻人们，现在应该已经得到究极魔法了。"

斯格特："他们是……？"

敏晤："菲里奥尼尔、玛丽亚、凯……已经成为反乱军中心的年轻人们。"

斯格特："这样吗……但是，这里，到底是……？"

敏晤："俗称，死后的世界。"

斯格特："果然，这里的景色就像地狱一样……在和帝国的战斗中我夺走了很多敌人的性命……"

敏晤："地狱……杰艾德（ジェイド）……！"

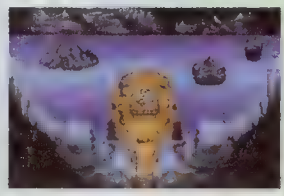
斯格特吃了一惊"那条通向地狱的路！？"

敏晤："我不知道……一起……去确认吧。"

斯格特加入队伍。

在这附近有诅咒剑一定不要漏了，这是以后战斗的关键。因为本模式中的敌人都很强。

两人来到B2层，看见一个光头和一个将军模样的僵尸对峙着。



波根："死了真是太好了！约瑟夫！因为能像这样再次与你见面！"

约瑟夫："是你，波根！很好……这次就做个了断吧！"

波根大笑道："不……！不管死多少次也会复活！继续来杀死我吧！"

约瑟夫："什么……"

波根："我已经得到了！不老不死的肉体！"

敏晤："当心！这家伙已经是不死者了！"

斯格特："波根……卖身给帝国的背叛者！"

约瑟夫："！？"

僵尸波根，HP2500，MP370。攻击力30，防御力5。

消灭僵尸波根，这场战斗没有什么难度。战斗胜利后。

约瑟夫："难道，敏晤也……！"

敏晤："连约瑟夫也来了……"

约瑟夫："卡修昂的王子！听说你已经战死了……"

斯格特："是的，那么你是……？"

约瑟夫："和波根战斗后中了那家伙的陷阱……没有办法，要努力让那些年轻人逃走……"

斯格特："你也是，为了他们……"

约瑟夫："我并不后悔。他们是年轻但是有骨气的伙伴。但是，这里，难道是……我们，不是已经死了吗？"

敏晤："这里是通向地狱的道路。"

约瑟夫："杰艾德！？充满了地狱的魔物，能够通向现世的杰艾德！那么，我们，难道说……"

敏晤："或许，还有我们应该去做的使命。"

约瑟夫："应该去做的使命！"

约瑟夫加入队伍。

三人来到了B5层，看见一条奇怪的虫子。

？？？？："那个家伙的对手，是我！"

敏晤："！？"

一位龙骑士走过来。

敏晤："龙骑士！"

理查德："这个东西，竟然追着我来到了地狱。受了致命一击的恨吗……"

这个怪物HP2000，MP0，攻击力25，防御力10。理查德的能力应该是四人中最强的，而且这个敌人已经交过手应该没有问题。战斗胜利后。

理查德："你是，解开究极魔法封印的魔导士……"

敏晤："你也丢掉了性命吗？究极魔法……菲里奥尼尔他们怎么样了？"

理查德："不要担心，他们没事，已经得到了究极魔法。之后，在阻止黑暗骑士继位新皇帝的战斗中，那个家伙复活了……皇帝，曾经死了一次，又从地狱得到了不同的力量，那是怪物的力量。"

敏晤："那么，菲里奥尼尔他们……"

理查德："我的飞龙带他们逃出去了。我为了拖延时间而留了下来。"

约瑟夫："好汉子！"

理查德："你是？"

约瑟夫："我，约瑟夫。同样是那些家伙行动的配角。"

斯格特："我，卡修昂的王子。斯格特。我留给了他们遗言。"

敏晤："我们的共通点是都是为了他们的行动丢掉了性命。"

理查德："这么说，我们在这里相遇不是偶然？"

敏晤："皇帝得到了地狱之力。我们在与地狱相通的杰艾德的事，以我看来都是指引我们走向命运的契机。"

理查德加入队伍。

众人经过了6层的谜之洞穴，来到了马哈伦镇。这里的人们都是在帝国的进攻下失去了性命，这里的商店很全，多置办些家当，特别是一些解除异常状态的道具。之后在酒吧遇到了希德。

敏晤："希德！你怎么在这里！"

希德："不要惊讶，死后当然应该来到死后的世界。在这里，人类与帝国的战斗都与死者无关。"

敏晤："……"

希德："飞空艇的魅力令我舍弃了白骑士的爵位。结果居然落到地狱，真是没有道理。不过好歹，这里比听说的杰艾德要好的多。"

敏晤："难道，这里……不是杰艾德？"

希德："要是通往地狱的入口，难道会让无罪的女孩子进来吗？"(这里的"女孩子"说的可能就是敏晤，不过看FC版的又不像……@_@)

敏晤："……"

希德："我在来时已经勾勒出大致的地狱情景。毫无力量的老人和孩子成为魔物们的饵食。但是，在这个毫无魔物的地方建造了城镇，大部分的人们却能够安居乐业。"

敏晤："这样吗……"

希德："但是，你们既然来了就有了新的希望。死人也有希望有点怪，我会守着这个镇子让它成为你们的力量。这里，到底是哪里。我们，为什么会来到这里。拜托了，请解开这个谜。"

在继续前进之前还是建议先回到谜之洞穴练

练能力，至少将每人的HP修炼到3000以上，否则很难继续下去。

从右下方的传送点可以传送到封印的房间。和当时拿究极魔法一样敏晤用自己的魔力打开了房间，里面四角是增加能力的晶球，正中是历代FF的隐藏BOSSアルテマウエポン，HP高达15000，MP500，攻击力150，防御力190。能力不够不要去惹它。若打倒它可以得到究极魔法アルテマの本。

建议先拿加能力的晶球后再从上方的传送点可以来到谜之宫殿。

敏晤：“这里是……宫殿！？地狱的魔王的宫殿潘迪莫尼姆……”

谜之宫殿的造型可以说和地狱的魔王的宫殿潘迪莫尼姆一模一样，只不过和前面的谜之洞穴一样，左右颠倒了。谜之宫殿4层有很多宝箱，里面的道具都是武器防具中的极品，其中一部分只有特定的人物才能装备。但是宝箱里的怪物都非常厉害，建议装备上从谜之洞穴里得到的诅咒剑。其中在潘迪莫尼姆放正宗的地方放置的是斯格特的专用武器ワイルドローズ，但是其中也隐藏了一个BOSS路西法，手上的吸魂剑非常厉害，一剑抽你4、5000点HP，攻击力160，防御力高达190，还是要用诅咒剑对付它。当然前提是装备诅咒剑的角色剑术要高明。

众人一直走到10层的异空间。在王座上又见到了皇帝（为什么要说又？）。

皇帝：“欢迎，神圣的战士们。”

敏晤：“皇帝……！”

皇帝：“但是，不是你们知道的他……”

理查德：“和我战斗时的怪物感觉不同……！”

皇帝：“他的无礼，由我道歉。被菲里奥尼尔他们打倒的我曾经死过一次。并且，分开了。善的我，和恶的我。”

敏晤：“善的我……？”

皇帝：“是的。恶的我，掉落地狱得到了力量，成为了潘迪莫尼姆的主人。”

敏晤：“这里，难道不是潘迪莫尼姆？”

皇帝：“看起来很相似。这里是天界的宫殿阿拉波德（アラボト）。你们认为是杰文德的那条通道，叫做拉基艾（ラキア）……堕天使的封印地。犯下罪行的堕天使，将其变成魔物的样子送往拉基艾……善的我，是这个阿拉波德的主人。那么，为了解开究极魔法阿鲁迪马封印而丧命的敏晤……为了守护孤立的卡修昂而死的斯格特……因为波根的陷阱而被落石砸死的约瑟夫……和恶的我拼斗而牺牲，最后的龙骑士理查德……这里引导着与帝国军战斗而丧命的人类……”

敏晤：“为什么这么做？”

皇帝：“当然，是为了请求准许。恶的我所做的许多事情要由善的我来请求准许……”

敏晤：“为了请求准许……”

斯格特：“为什么不预先阻止……！”

约瑟夫：“你……！”

理查德：“别戏弄我们！”

皇帝：“不能够被准许也是没有办法的事。因为那是不能被人类所接受的吧。人，只要犯了罪，就要以同样罪恶的力量去报复，那么，又与罪有何异？”

敏晤：“……”

皇帝：“只要准许，你们就可以永远地生活在这片乐园里……”

斯格特：“准许……”

约瑟夫：“永远地生活……”

理查德：“在这片乐园里……”

皇帝：“现在，我为恶的我的种种的无礼而道歉。并且，你们，接受的话……”

艾蕾娜的母子俩出现了。

艾蕾娜：“理查德……！”

妮莉出现了。

妮莉：“爸爸……！”

哥顿出现了。

哥顿：“不可以被迷惑！”

茜露达公主出现了。

茜露达：“他们，不会放弃的！”

众人看见了主角们与地狱的皇帝之间的战斗……（我还以为是按照我的打法来重放，原来不是，打得好废啊……）

卡恩：“我，会快点长大！”

妮莉：“我会乖的！”

哥顿：“兄长是卡修昂的骄傲！”

茜露达：“我也不会放弃的！你们也要加油啊！”

众人消失了。

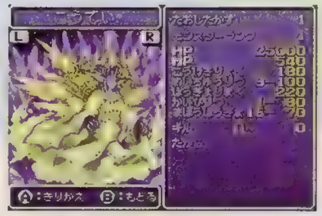
皇帝：“怎么了，不想要永恒的生命了吗？”

斯格特：“我已经死了！”

约瑟夫：“在这里活着也是耻辱！”

理查德：“我的生命意义已经在继承者身上了！”

敏晤：“我们，曾经选择过一次死亡。但是，那个不是真的死……生命，是为了延续和继承……”



皇帝：“愚蠢的人类啊，就在这里，永眠吧！”

《FF II》中的最强BOSS登场了，即使是アルテマウエポン的能力也不能和他相比。这就是看你修炼的成果的时候了……HP高达25000，攻击力180，防御力220，实在打不过就用诅咒剑吧……

战斗胜利。

皇帝：“愚蠢！那种事迟早还会发生的！血涂的历程……战争……呜啊”

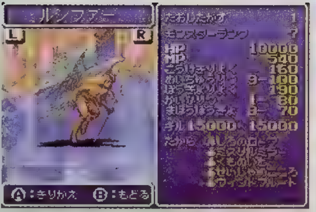
天界的皇帝消失了，这时在地狱的主角们……

皇帝：“我……竟然输了……不敢相信……竟然第二次输了……你们……到底……是为什么……呜啊”

长久的战争迎来了真正的终结。主角们回到了菲恩城的大广间。

……

菲里奥尼尔：“来！我们也启程吧！从现在起，才是真正的开始呢！”



斯格特、约瑟夫、理查德、敏晤四人一直静静地看着。看着生前的朋友、家人、看着他们茁壮地成长，坚强地生活。

理查德：“那么，我们也走吧。”

约瑟夫：“是啊，以后就是他们的天下了。”

斯格特：“敏晤，他们……”

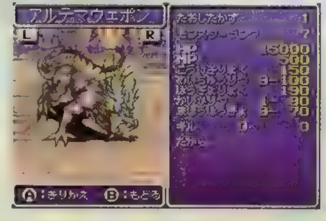
敏晤：“我相信的……相信他们会改变血涂的战争的历史……”

四人在大殿上消失了。

人们永远记住了那四个年轻人，却没有人会知道，四个已经死去的人们在他们死后所做的一切……

之后本篇开头的那些文字又出现了一遍……

打完Soul of Re-Birth后依然提示你记录，读取这个记录后敏晤等人一开始就在马哈伦镇，可以继续去收集完成怪物图鉴。



相比起《FF I》来，《FF II》居然只多了两个迷宫，还是重复资源，怪物就是换个颜色，新增BOSS也没几个，连隐藏BOSSアルテマウエポン也就是换个颜色，能力比神龙还差一大截，显得诚意不够啊。

完成了！让我们全力期待GBA版《FF III》的诞生吧！

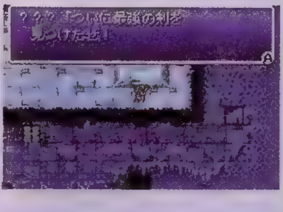
水之迷宫人鱼之里情报补充

来到5层发现这里是人鱼之里，这层已经确认的是会随机出现3种可能。关键在于最开始碰面的绿色人鱼要你找哪种颜色的人鱼对话。

第一种：如果要你找蓝（青）色人鱼，在最北方斜着摆放柱子处就可以遇见，蓝色人鱼要你找最下房间中的粉红色人鱼，粉红色人鱼要你找广场上的红色人鱼，红色人鱼告诉你西北房间宝箱里可能有最强之剑，答应西北房间门口的人鱼退治里面的怪人就可以进去，调查宝箱就会发生战斗。当然直接过来打也可以，以下也一样。

第二种：如果要你找粉红（ピンク）色人鱼，先到西北房间和粉红色人鱼对话，再和下方房间的粉红色人鱼对话，之后与最上方的蓝尾巴的人鱼对话得知怪男子已经到出口去了，此时到北方房间与门口人鱼对话得到钥匙，进去来到传送点旁就会遇到他。

第三种：如果要你找粉红（ピンク）色人鱼，从西北房间的粉红人鱼处得知最强之剑。之后再与广场废旧机器人旁的红色人鱼对话，之后来到东南角调查地上的剑就会发生战斗。此游戏中的随机内容太多，若一一列出再大的篇幅也不够了。



"《天诛》系列"是忍者动作游戏中较为著名的作品，最新一集《天诛 红》终于已经推出，内容除了继承系列以往作品的优点外，还有不少新元素加入。新作最为显著的特点，就是主角又由两位女忍者凛和彩女来担任，让玩家们能够欣赏到更加优美华丽的忍技。如上述所说，本作故事围绕着两女主角而发展剧情，内容将更加精彩丰富。在详尽攻略正式开始前，首先为各位玩家介绍一下游戏的系统。

本稿会为玩家介绍直至第十二话(最终话)的内容，不过游戏其实并非只有十二话，途中某些场景会有支线出现，需要达成特定条件方可进行，详细条件可参考以下路线图，至于以下支线关卡及隐藏要素将留待下期全部公开。

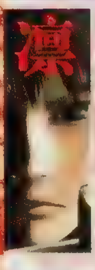
●FromSoftware●7月22日发售●ACT●1人玩●DVD-ROM●记忆容量 46KB●7140日元
●http://www.fromsoftware.jp/main/soft/ten_kurenai/●DUAL SHOCK 2, 8M记忆卡

系统解说

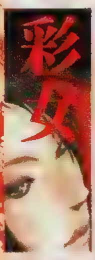
操纵方法

左摇杆：方向移动	右摇杆：视点移动
○键：防御／决定	X键：跳跃／返回
△键：使用忍具	□键：攻击
R1键：隐密(蹲下／贴墙)	R2键：持续按动配合左摇杆可作平行移动
L1键：主观视点	L2键：忍具选择
方向键：忍具选择	START键：暂时停止
SELECT键：地图表示	

攻击组合

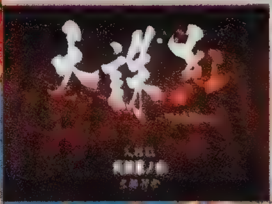


基本连续攻击1：□键→□键→□键
基本连续攻击2：□键→□键→左摇杆向下＋□键
基本连续攻击3：□键→□键→□键→左摇杆向下＋□键
蹲下攻击：R1键＋□键
跳跃攻击：跳跃中按□键
追打攻击：走近倒下的敌人身边按□键
特殊攻击：R2键→左摇杆向下＋□键
投掷：左摇杆向敌人方向拉动＋○键
逃出投掷：被敌人投掷时尽快按R1键



基本连续攻击1：□键→□键→□键→□键
基本连续攻击2：□键→□键→左摇杆向下＋□键→□键
基本连续攻击3：□键→□键→□键→左摇杆向下＋□键
蹲下攻击：R1键＋□键
跳跃攻击：跳跃中按□键
追打攻击：走近倒下的敌人身边按□键
特殊攻击：R2键→左摇杆向下＋□键
投掷：左摇杆向敌人方向拉动＋○键
逃出投掷：被敌人投掷时尽快按R1键

开始时的选项



通常任务：开始／重开游戏
全任务逐行：自由选择"凛"或"彩女"进行通常任务，不过途中的动画会被省略
忍术指南：在专用的舞台上练习操作方法
大将战：与曾经对战的BOSS角色战斗
天诛幕之内：鉴赏《天诛 红》的设定资料及映像资料
各种设定：游戏中各种设定变更

任务选择

把游戏记录读取出来，便会出现任务选择的画面，这时可以选择再度进行已完成的任务，玩家更可选择不同的难易度，以及利用左摇杆去决定敌人配置的状态。

忍杀

忍杀是《天诛》系列"的特征之一，主人公在敌人毫无察觉的状态下慢慢靠近，留意这时画面左下方的"忍杀灯"就会亮起，按动□键发动攻击的话便会使出忍杀技，一击将对手解决。假如在忍杀灯亮起的一刹那按□键，更有机会发动特殊忍杀攻击，获取的"卷物"数目也会略微增加。另外，成功同时避过两名敌人的视线，还可使用攻击复数对象的"忍杀乱舞"。

奥义

发动忍杀把敌人解决后会获取"卷物"，当收集一定数目的"卷物"，主人公便会学会新的"奥义"，而两位主人公会根据本身的能力而引发出不同的奥义。顺便一提，已取得的"卷物"会累积到下一关。

评价画面

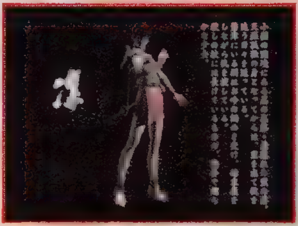
每当任务完结后，主人公会得到一个评价，获取忍具的数目和种类将给评价带来影响。两位主人公各有5种级别的评价，"凛"：始末屋→玄人→新参者→达斩り→与太者，"彩女"：忍术皆传→上忍→中忍→下忍→门前拂い。

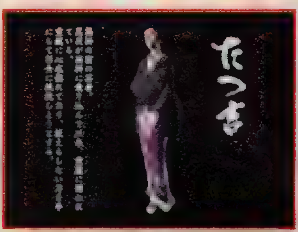
忍杀：	以忍杀杀敌的数目
发觉：	被发现的次数
特殊：	统计复数奖分
斩杀：	斩杀敌人的数目
非道：	杀死敌人以外平民的数目

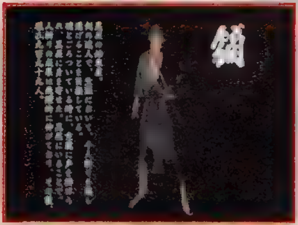
故事背景

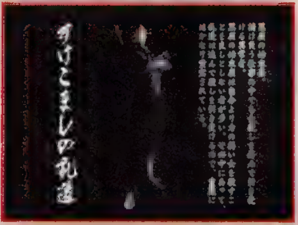
乡田藩家当主乡田松之信唯一的女儿菊姬被"冥王"捉去，力丸和彩女几经艰苦终于成功地把她救出。然而在逃走时遇上落石，自此力丸便行踪不明。"冥王"的骚乱过后，乡田国已恢复了昔日和平安稳的环境，而为求今后骚乱不再发生，彩女独自前往附近各国巡视。期间，她发现一座忍者村庄"叶隐之里"遭受袭击，从临终者口中听到"黑屋"这个名字，相信敌人就是本次事件的行凶者。差不多同一时间，凛结束修行返回"叶隐之里"，当她看见故乡的惨状，在内心极度悲痛的情况下误以为彩女就是凶手……

Text:MINAMOTO Design:MW
天诛 红









分支路线及出现条件

第一话：叶隐の少女

↓ ↓

第二话之一：巣立ち	第二话之二：决意
条件：不杀所有敌人	条件：杀死所有敌人

第三话之一：手出し法度の鬼やらい	第三话之二：妾と忍と始末屋と
条件：完成第二话之一	条件：完成第二话之二

↓

第四话：红屋の凛と申します

↓

第五话：袖すり合うも多生の缘

↓ ↓

第六话之一：灸をすえるは茄子か姬か	第六话之二：始末と悪事は黎夜にかぎる
条件：在第五话曾被敌人发现	条件：在第五话没有被敌人发现

第七话之一：归らぬ引は姊姊铃	第七话之二：铃の音ひびくからくり屋敷
条件：在第六话之一或二没有取得地图	条件：在第六话之一或二取得地图

注：第六话之一的地图放置在最后大屋的酒桶房间的横梁上，第六话之二的地图放置在酒桶之下。

↓

第八话：关越ぇ，驮赁无し

↓

第九话：关越ぇ，道中，敌多し

↓ ↓

第十话之一：情炎针供养	第十话之二：悲炎有情针
条件：把第九话开始时出现的三名敌人解决	条件：第九话开始时出现三名敌人，把剑客以外的两人解决后发生特殊事件

↓

第十一话：凶刃・双刀・大芝居

↓ ↓

第十二话之一：天诛红	第十二话之二：天诛红
条件：与第十一话BOSS敌人决战时，经过一定时间后让他逃走	条件：把第十一话的BOSS敌人解决

特别说明

在下面的攻略内容中有一些特别事项，主要集中在“第六话：灸治的是茄子还是公主”中。首先在开始游戏时，起点后方有一条小河流（第一幅地图右上角），该处其实可通往秘密地点，能够取得一个宝盒道具。接着是进入最后大屋内，沿着楼梯走到到摆放众多“巨大酒桶”的房间，跳到酒桶上会发现一条木板的通道，尽头位置可取得“神命丹”。其后利用绳索攀登“酒桶房间”的横梁，随即发现一个宝盒，从中取得一幅“地图”，它将是影响分支路线的关键道具。

最后是BOSS战方面，假如各位玩家觉得对手“那须”的实力过强，不妨选择避开这场战事，方法很简单，只要进入发生BOSS战右边的房间，该处有一条通往地下的路线，一直前行会有特殊事件发生，凛挥剑刺穿上层的地板，把那须杀掉后经写上“黑字”的门离开（按R1键背靠在门上）。

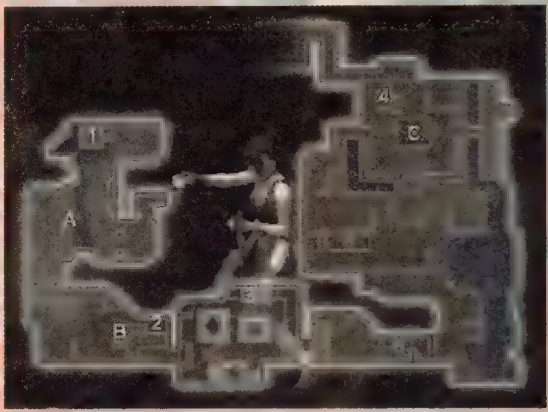
特殊动作

蹲下攻击：R1键＋□键
回旋攻击：左摇杆转一圈＋□键
移步：R2键＋左摇杆＋×键
腾空翻身：R2＋键×键
突进攻击：前移中＋□键
DOWN攻击：接近倒卧的敌人后按□键
DOWN重击：R2键＋左摇杆向后＋□键
投掷攻击：左摇杆推前＋○键
反投掷：被投掷中按R2键
尸体移动：走近尸体按R1键＋○键

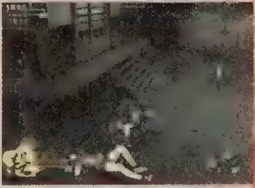
第一话：[illegible]

完成要项
- 前往忍之里的[illegible]
- 小心[illegible]新的敌人
- 以忍杀乱舞把邻近的敌人解决

取得道具
1. [illegible] 3. [illegible]



故事内容 在“冥王”的骚动事件终结后，为了证实周围各国再无异样，彩女独自四处巡视状况。途经一座忍者村庄“叶隐之里”的时候，发觉该处正受到不明来历的敌人袭击，彩女一方面对付敌人，一方面调查事件的真相。当彩女走到村庄后方的一间大屋前，目睹了名叫“双叶”的女子把一位年老的村民杀死，而村民在临终前说出了“黑屋”这个名字，彩女估计对方就是本次袭击事件的凶手。就在这时，一名村庄的女生还者出现，她误以为彩女就是敌人，于是向她展开攻击，而彩女把凛打败后便离去了……



攻略重点 从起点开始行动，彩女随即受到敌人的袭击，首先越过“位置A”的围墙。接着一直往前走，攀登“位置B”的木制高台，轻易进入烧毁房屋的地带。继续向前方进发，来到地图的右下方，这时可选择沿水路或陆路而行，最终目的地是右上方“位置C”的大屋。走近该处随即有特殊事件发生，其后是彩女与凛的单对单决战，由于凛的攻击力不强，彩女很容易取胜。

第二话：[illegible]

完成要项
- 将袭击村庄的敌人[illegible]
- 游过注满水的[illegible]
- 如果未将全部敌人消灭，无法离开村庄

取得道具
1. [illegible]
2. [illegible]
3. 饭团

故事内容 在彩女离开之后，凛查看倒卧在地上的双叶的情况，此刻方知道双叶原来也是“叶隐之里”的居民，换言之她就是村庄的叛徒。双叶假装奄奄一息地吩咐凛利用秘密通道逃走，事实上她是打算看准机会把凛解决掉。就在双叶准备出手之际，名叫“重藏”的男人突然出来制止其行动，从谈话中知道重藏是本次行动的主谋，究竟是什么原因要放走凛呢？凛几经辛苦冲出敌人的包围，走到湖中乘坐小木船离开，此刻她心里充满了悲伤与愤怒，誓言要报本次灭村之仇！

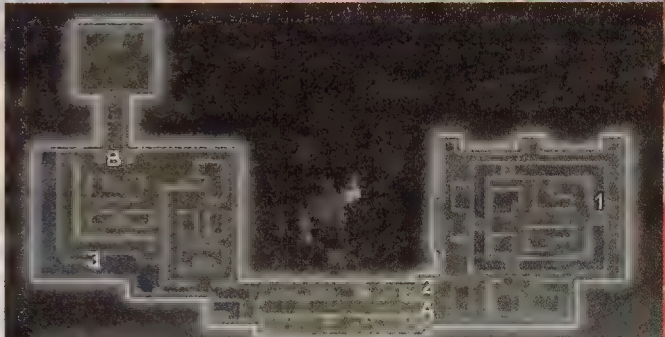
攻略重点 从起点开始出发，本次凛的行动范围只占地图的上半部分，而首要的目标是将该地区内的10名敌人解决，画面左上方的蜡烛就是代表对方余下的人数。凛一直沿着山路走，“位置A”是一个小水池，需要以游泳的方式到达对岸。接着来到一处高台上，下方已有好几名敌人出现，必须设计逐一将他们击倒。沿楼梯而上，另一边高台的墙壁下“位置B”有一个小洞穴，以蹲下的姿态便可通过。继续往前走是一条细长的通道，途中会有敌人埋伏着，最好利用通道中段的凹位藏匿，等待机会使出忍杀攻击。把全部敌人杀光后，走到“位置C”会有特殊事件发生。

第三话：[illegible]

完成要项
- 前往[illegible]
- 不要轻视敌人的[illegible]
- 不能杀害居民

取得道具
1. [illegible]
2. [illegible]
3. [illegible]

故事内容 彩女一直调查有关杀手组织“黑屋”的消息，并接到可靠情报，“黑屋”的首领重藏准备在“宿场町”举行一次秘密会议，于是她立即赶往该处查看究竟。好不容易避开敌人的阻拦，彩女终于成功地进入会议举行的场所，然而意想不到的是所谓的秘密会议只不过是重藏与一名艺妓的约会。不久，彩女的行动被敌人发现，于是她决定主动攻击重藏，令人始料不及的是该名艺妓竟抢上前掩护重藏逃走。把艺妓解决后，彩女又再向重藏发动攻势，可惜简单出了几招就已被对方捉住，不过重藏似乎没有杀彩女之意。



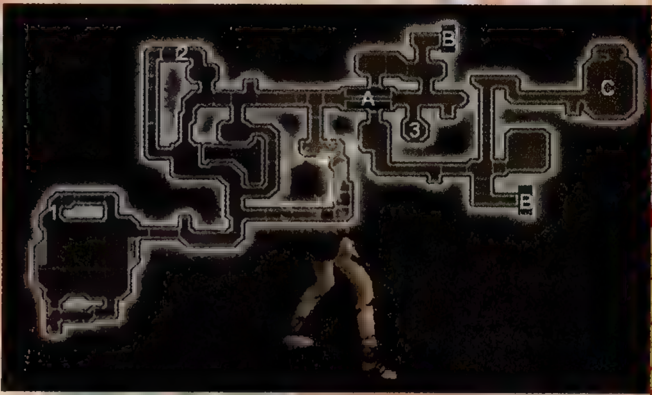
攻略重点 本次舞台是四处遍布建筑物的城镇，需要沿着纵横交错的街道前进，而沿途中有不少平民百姓出现，他们会对画面左下方警戒灯的准确性造成影响，有可能让玩家误以为敌人就在附近。四处查看过后，经“位置A”的大门进入另一地区，走过长长的斜坡及林立的屋子，最后经“位置B”的大门前，将守卫解决后走入建筑物里会有特殊事件发生，然后是彩女与艺妓的决斗，当然，一名普通的艺妓根本没有可能打败彩女。

第四话：红屋的凛

完成要项	取得道具
●将盗贼头——葛城利成解决	1. 发光弹
●小心跌落到地底下	2. 宝盒(麻痹丸子)
●通道不只是一条	3. 宝盒

故事内容

凛自从离开故乡后加入了杀手组织“红屋”，现在她依照首领“吟”的命令与同伴“吉五郎”在一起，准备把野党的重心人物葛城利成杀掉。走过弯曲转折的通道，凛终于在最深处的房间里找到目标人物葛城利成，两人在简短的对话后便动手了，想不到外表硬朗的葛城利成，竟抵挡不住凛两三招的攻击便倒下了……

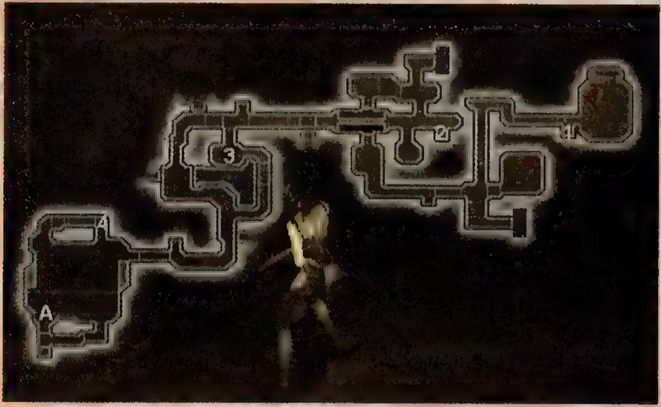


攻略重点

本次舞台是一座面积广阔的山洞，整体地形如迷宫一样，路线更是四通八达，特别要留意某些位置的地面下是无底洞穴，掉下去必定没有生存的可能。凛独自从起点出发，首先经过一片丛林，进入墙壁翠绿色的山洞后不断往深处走。“位置A”是建于瀑布旁的木桥，小心失足后会有掉落至地底身亡的可能，当走到桥的中央时往左右两边的墙壁下方一看，会发觉其实各有一个洞穴入口，只要轻轻一跳便可到达。此外，地图上两个“位置B”分别各有一个水池，而它们是互相连接的，用途跟传送器一样。最后来到“位置C”的房间会有特殊事件发生。

第五话：隔世之缘

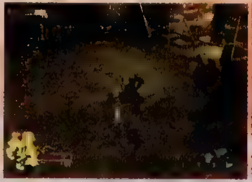
完成要项	取得道具
●从洞窟中逃脱	1. 宝盒(神命丹) 2. 宝盒(神命丹)
●不要轻视巨大的牙熊	3. 宝盒 4. 宝盒
●注意封闭的通道	



故事内容

彩女抵达野党的根据地，但却发现组织的重心人物葛城利成已遭杀害，该组织的残党们充满杀意地四处追捕凶手，彩女本想立即赶快逃走，但是一头巨熊突然在她身旁出现，彩女只好先将它解决……

攻略重点



舞台与第四话一样，是在相同的洞穴中，分别之处是凛的终点变成彩女的起点，但这关开始时彩女需要与一只巨熊决斗。巨熊的攻击力颇大，幸好它的移动速度慢，彩女只要走到其背后发动攻击，就可以轻易取得胜利。把巨熊收拾完后，接下来彩女的行动目标是经地图左下方出口离开洞穴，由于路线前面已介绍过，所以应该没有什么难度，最主要的是留心途中遇上的敌人，有一种是懂得喷易燃液体的，假如身上沾了这些液体，走近火台就会发现爆炸。最后来到“位置A”便过关。

第六话：委托的是杀手还是公主

完成要项	取得道具
●解决的目标是按摩师——那须	1. 发光弹 2. 宝盒(饭团)
●前去寻找那须的路线不只一条	3. 神命丹 4. 宝盒(投掷武器)
●在屋内各处调查	5. 强化剂

故事内容

凛被“红屋”首领吟委派解决名叫“那须”的按摩师，目的地是一间大屋。行动途中，想不到在一座桥上与彩女相遇，眼见灭村仇人，凛愤怒地跑上前攻击，结果双方不分胜负。与此同时，双叶也在桥上出现，交谈过后凛终于知道了真相，可惜同时她也中了双叶的毒箭。正当双叶准备再射一箭了结凛的生命时，彩女冲上前用身体挡住了箭，并且在同一时间将凛推落到河中……凛回复清醒后赶紧完成任务，不久在进入目标人物的大屋内，偶然在房间外听到嘈杂的声音，偷窥室内的情况时发现了目标人物那须，凛偷偷地等待机会去完成任务……

攻略重点

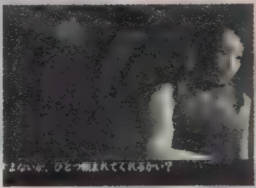
从起点开始出发，把最初的敌人击倒，接连攀登几处石墙后进入城镇之内。市街上有相当多的敌人巡逻，最好在屋檐上走动较为有利。经过“位置A”的大门来到另一地区，继续往前方进发，当走到“位置B”的石桥上会有特殊事件发生，凛与彩女的另一次战斗随即展开，不过本次玩家是操纵凛。留意彩女的动作非常敏捷，尽可能在适当时候再向她展开攻击，必要时不妨使用“发光弹”令其行动暂时停止。事件结束后凛继续行动，目的地是“位置C”屋檐上的入口，经该处可以进入大屋里面。沿着唯一的楼梯走到下层，这时会碰上非常多的敌人，而目标人物那须就在“位置D”的房间里面，战斗也随即展开。本次敌人的实力相当强，最好在适当时候使用刚刚在大屋内找到的“强化剂”。

第七话之二：铃声响起的机关大屋

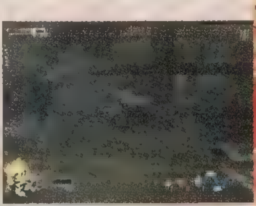
完成要项
- ●姐妹铃在[illegible]
- ●敌人实力强劲，[illegible]
- ●利用地图寻找出路

取得道具
1. [illegible]
2. [illegible]

故事内容 凛把那须解决后继续在大屋内搜索，终于发现了被困的彩女，她知道彩女身中剧毒，于是立即把“解毒药”送上。其后凛本来打算两人一起逃出大屋，可是彩女告知她自己还有事情要办而暂时不能离开……接着彩女将一封信函交给凛，委托她在三日后交到乡田关卡外的人手中。答应彩女的请求后，临走前凛将大屋内发现的地图交给彩女，相信能够对她有所帮助。最后彩女在一个房间内碰上黑屋的男成员，他先将“姐妹铃”交还，接着便追问彩女妨碍黑屋计划的原因，而彩女的答案很简单，只是不想看见“黑屋”干杀人的勾当。对于以杀人为乐的黑屋杀手“锅”而言，彩女的话令他产生了极大的反感，一场战斗就此爆发。



攻略重点 彩女开始在大屋内探索，目标是寻找被敌人夺去的“姐妹铃”，从“位置A”的起点开始行动，首先沿着楼梯而上，先前凛经过的路线已被封，所以唯有找出其他的出路。当接近地图“位置B”时触动机关，令墙壁移动后出现直达上层的秘密通道“位置C”，不过当然未必一定要经此路而行。一直继续向前方走，途中会遇到无数敌人的袭击，最后在“位置D”房间内碰见一名黑屋的男人，战斗随即展开。敌人擅于使用三刀流攻击，出招快而威力强，必须看准机会作连续攻击，期间不妨在地上放出“尖刺”，在敌人踏上尖刺而无法行动之时进攻，很快便可取胜。

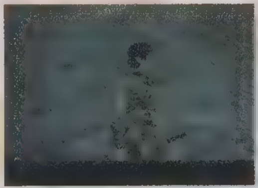


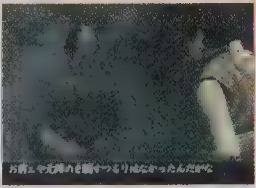
第八话：越过关卡、屏息潜踪

完成要项
- ●把[illegible]
- ●提防[illegible]
- ●不要执着于一名敌人

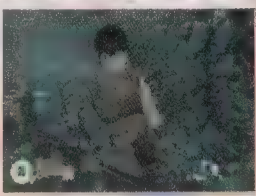
取得道具
1. [illegible]

故事内容 受到彩女的委托，凛赶紧带着信函越过敌人看守的关卡，几经艰辛避过敌人的耳目，最后成功来到约定地点。她首先讲出彩女告知的暗号，令人意想不到的是随后出现的竟然是红屋同伴“吉五郎”。其后在谈话中凛问及关于彩女的事情，然而却得不出什么答案，在吉五郎离去之前，他建议凛尽早放弃“红屋”的工作，因为他认为凛的刀不够冷酷……





攻略重点 这一版的范围不算大，目标位置已明确显示在地图上，就是左或右上角的场所。首先从“位置A”的起点出发，利用绳索飞越“位置B”的城墙，这时要留意敌人会站在高塔上监视，先将他们收拾掉后继续往前走，沿途大多数是丛林地带，很轻易地就可找到躲藏的位置，避过敌人的视线，最后走到“位置C”或“位置D”会有特殊事件发生。

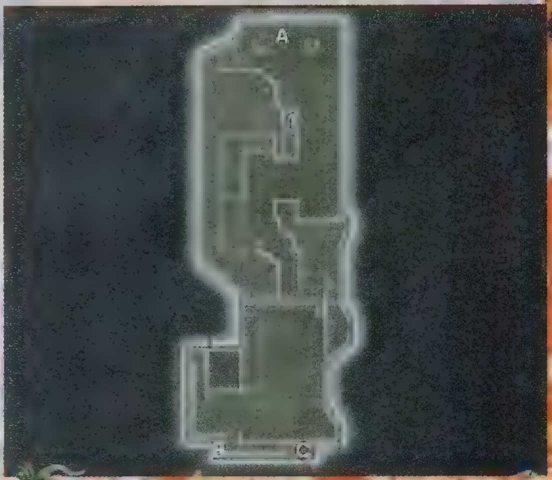


第九话：越过关卡、途中、敌众多

完成要项
- ●[illegible]
- ●[illegible]
- ●不要执着于一名敌人

取得道具
1. [illegible]

故事内容 取回“姐妹铃”后的彩女立即加快脚步上路，希望尽快赶上与凛会回的时机，想不到刚刚进入森林范围内，马上受到3名敌人的夹击。好不容易终于来到山崖上与凛会面，双方交谈期间，凛发现彩女的眼神与吉五郎非常相似，同样散发出坚强的意志。

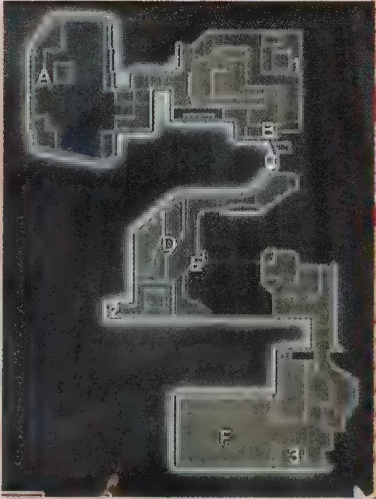


攻略重点 从“位置A”的起点开始行动，彩女立即碰上3名敌人，在没有解决他们之前是无法继续前进的（留意攻略分支路线图表，把3名敌人全部杀掉或保留“剑客”的性命，将会影响分支路线的变化）。激战过后继续上路，沿途仍然不时受到几名敌人的围攻，逼不得已还是选择逃走为佳。最后攀登上“位置B”的狭窄木板，在不远处的“位置C”成功地与凛会合。

第十话之一：情炎针愚养

完成要项
- 把书信交给善之助
- 从崖上跌下来必死
- 以忍术越过断开的通道

取得道具
1. 宝盒(神酒)
2. 宝盒(发光弹)
3. 宝盒(饭团)



故事内容

为了将“红屋”首领吟的书信交给“暗之杀手集团”的重要人物“善之助”，凛单身闯过遍布敌人的险峻山崖，最后终于顺利地将任务完成。从信中得知吟身处险境，凛本想立即赶回大本营协助，善之助却出言阻止，原因是他们现在的情况也非常不妙。叶隐之里的背叛者双叶和单叶突然在此刻出现，凛立即上前迎战。战斗结束后，善之助吩咐凛立即起程返回吟的身边，与此同时已倒下的单叶竟然醒过来，幸好在危机一发之际，善之助的下属铁舟出手结果了单叶的姓名。

攻略重点

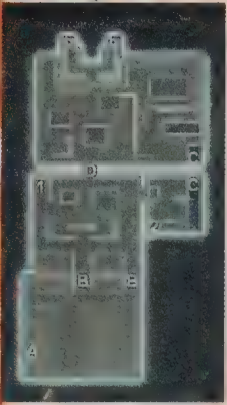
本次行动会途经多处险峻的场所，而部分通上的敌人懂得放毒箭，所以带上“解毒药”会比较安全。另外，由于其后在某处需要从远距离攻击敌人，建议携带“毒箭筒”在身上。首先从“位置A”开始出发，随即会碰上两名敌人，对方其中一人是放毒箭的高手，所以最好先将他解决。来到“位置B”发现通道已断裂开，而正面远处有一名敌人把守着，假如直接跳向前方会受到对方的毒箭攻击。于是凛先利用绳索攀登到“位置B”旁边的山崖上，大约在“位置C”的凸出石块上翻身跳到敌人附近，继而将对方了断。

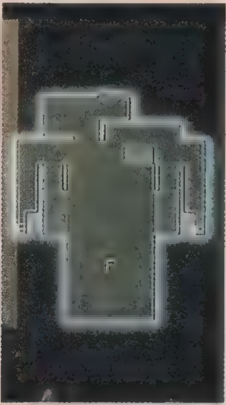
继续向前进发，在“位置D”集结了多个敌人，必须小心留意。“位置E”原本是一座吊桥，不过现在已倒塌了，凛唯有攀爬着剩下来的绳索到达对面山崖，不过起行前发觉绳索的另一端有一名敌人，必须想办法将他解决。这时可利用身上的“毒箭筒”攻击他，成功的话前面的路线便再无阻碍了。顺利到达另一边的山崖后走到“位置F”，再经过一场BOSS战便算完成任务。敌人是双叶和单叶，战斗开始后首先集中对付擅于远距离攻击的双叶，而在双叶倒下后单叶的攻击力会增强，不过只要在地面放上“尖刺”阻碍其行动，继而向她展开反攻的话，相信要在战斗中获胜并不困难。

第十一话：山刀・双刀・大炎居

完成要项
- 在这里把
- 目的地是
- 以极速把敌人解决

取得道具
1. 宝盒(
2.





故事内容

当彩女来到大屋后方房间，发现“红屋”首领吟正被黑屋杀手胁持，于是立即上前出手迎救。几经艰苦终于将乱造击退，随后吟吩咐彩女继续追赶敌人，于是她马上起程出发，房间内只留下受伤的吟……

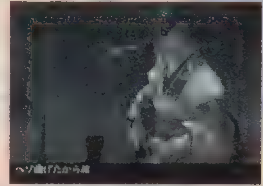
攻略重点

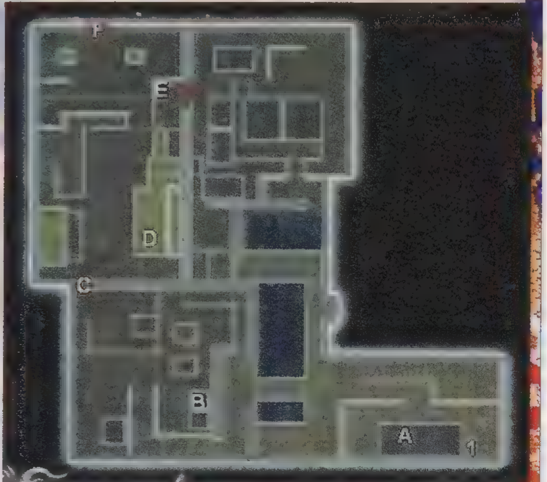
本次版图的路线比较简单，首先从“位置A”出发，经地图上任何一边“位置B”离开森林地带。来到建筑物的地区，河流两边“位置C”是相连着的，换言之不用经过中央“位置D”的正门也可到达另一范围内，最后任意经左或右的“位置E”墙壁下小洞进入下一个版图。来到大屋的后方，继续走到“位置F”时有特殊事件发生，而特殊事件过后是一场战斗，对手乱造的攻击力颇强，要战胜他可依照以往的方法在地面上放置“尖刺”，等待对方受伤时施以连续攻击。顺带一提，这场战斗的结果会影响分支路线的出现。

第十二话之二：天诛红

完成要项
- 绝不放过
- 把全部技能
- 诛杀重藏

取得道具
1. 宝盒(





故事内容

在彩女离开后不久，凛也赶了回来，其后在两人的简短交谈中，凛告知彩女已查明“灭村”的真凶，因此打算向对方进行复仇。听到凛的话后，吟立即阻止她这样做，因为身为“红屋”杀手的她，不能因为私人恩怨而动手。但是吟随即委托凛办理一件新任务，就是将黑屋首领重藏解决，也就是说，吟其实暗中答应了凛的复仇计划。越过敌人的看守来到滩岸上，想不到竟碰上敌人“硝”，成功将他击败后，黑屋首领重藏出现，双方交谈后凛终于知道重藏灭村的真正原因……

攻略重点

舞台是布满建筑物的地区，留意经常会受到3名以上的敌人围攻，必须小心那些装扮成酷似凛的女忍者，她们出招之快相当难以防御，建议长时间在房屋顶上走动，才能够避开敌人的视线。从“位置A”开始行动，接着建议走到“位置B”两间屋子的顶上，等待适当时机便一口气跑过“位置C”的大门。进入另一地区后，首先跳上“位置D”的木制高台上，然后一直向前方走，当来到“位置E”的墙壁后，同样等待时机跑到“位置F”的大门前，接着会有特殊事件发生。

接着是凛与“硝”的决战，对方擅用远距离射击，因此只要靠近他身边施以连续攻击，就能很容易地取得胜利。与硝的战斗结束，真正的最终大战随之来临。最终BOSS重藏的动作非常快，一不小心便会受到他的重击，而他手中的雨伞能当作盾牌那样使用，不过跟对付以往的对手一样，只要放置“尖刺”在地面上，就可有效地使敌人的行动停止，借机施以反击。

©SAMMY ©ARC SYSTEM WORKS ALL RIGHTS RESERVED.

GUILTY GEAR ISUKA

新形态的“GG”

“ISUKA”最速攻略！

作为一款移植自街机的作品，自然会像前作一样增加大量新要素。本次我们就会针对原创要素向大家做详细介绍，同时还为从没有接触过该系列作品的玩家准备了基本系统讲解，让大家在最短的时间里享受到本作的乐趣。

●SAMMY●7月29日●FTG●1至4人玩●DVD-ROM●记忆容量236KB
●7140日元●对应手柄分插●http://www.guiltygearx.com/ggx/awisuka/

罪恶装备 鵤
Text：红色角马 Design：若叨

曾经是一个生化武器研究的课题，为了隐瞒自己的过去，Sol当了150年的赏金猎人。他的战斗技能明显强于普通人类，并且不会受年龄的影响。

Sol Badguy

极具天赋的剑客，16岁那年Ky被任命为“圣骑士神令团”首领。在十字军东征后，他加入了武警部队守护人类。

Ky Kiske

一个来源与动机都不明的谜一般的女人。I-NO擅长多种空中招式，她的空对地急冲攻击和空中战斗技能让她无往不胜。另外她还有很多“音乐”招式，使用手中的“战斧”（一把吉他）攻击强大的敌人。

I-NO

Dizzy成为孤儿时，她还只是一个人类的小孩。一对老夫妇收养了她。然而村里的人们很快就对她身体和大脑的发育速度感到畏惧。当Dizzy发现自己长出了翅膀和尾巴时，村民们决定将她驱逐出小镇。她的养父母将她带回到当时发现她的那个森林里，为了躲避随之而来的风言风语，她最后决定离开那亲切的老家。

Dizzy

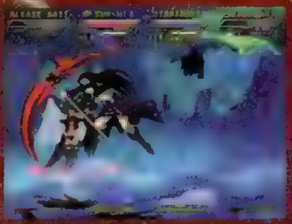
基本系统的介绍与活用方法！

双线系统

“ISUKA”的战斗系统与系列作品有很大差别，它将战场分为远、近两条轴线（类似MD的“魔强统一战”或SNK早期格斗游戏）。角色可以在两条线间自由转换（R1+○），而普通技和绝大部分的必杀技都无法攻击到另一条轴线上的敌人。如果能够充分利用这一点，进攻方面，可以快速、安全地接近对手等待机会发动攻势；防守方面，主要用于回避对手大范围的必杀技或从对手的封压下逃脱，调整节奏伺机反击。不过要注意的是换线后角色落地瞬间防御不能，不要被对手钻了空子！

▲变成两条轴线后，进攻防守都有了很大变化。

防御取消轴移动



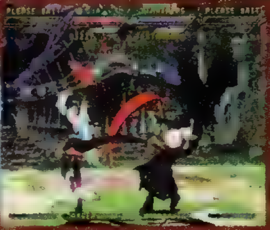
由于本作经常要面对复数对手，因此如果被多人连携压住的话，将会很难有机会反击。这时就要用到防御取消轴移动即防御对手攻击的同时轴移动。发动后可以以无敌状态转换到另一条轴线，有效地化解敌方的攻势。

轴移动攻击

顾名思义，就是在转换轴线的同时攻击对手（R1+□）。如果和普通的轴移动配合使用，将会极大地扰乱对手的思路，使其无法正确判断攻击时机。尤其是在多人乱斗的时候，把握时机使用轴移动攻击，将会是极好的突袭技。与轴移动相同，换线后角色落地瞬间同样防御不能，这一点还是非常需要注意的。

◀▲轴线移动攻击命中后，还可以接连续技。

背后攻击



▲绝对不能被夹在中间！

不同于一般的对战游戏，本作中角色的身体朝向必须通过按键（R1）才能转换，但“回头”的瞬间又无法防御——这种时候对付身后敌人最有效的办法就是背后攻击（△+×）。虽然发动时间比较慢，但攻击的同时还可以将对手击飞，直接免背后之忧，因此还是有使用价值的。

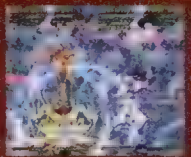
SOUL

▲集中攻击没有SOUL的敌手！

角色名称右边的红玉，当还有SOUL时即使角色体力减为0，也会马上回复满，继续投入战斗。简单地讲一个SOUL也就是一条“命”。需要注意的是，HP为0时角色强制倒地且全身无判定。这种设定无疑是为了避免出现两、三个人“群殴”一个目标致死的情况出现。因此在使用连技或发动必杀的时候，最好能留意对手的体力，避免浪费。

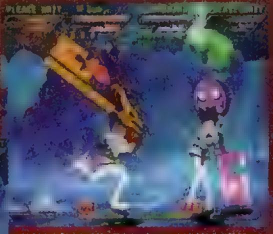
原创要素完全解明！

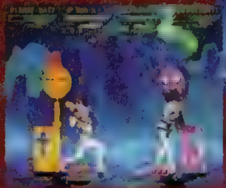
PS2版原创角色 A·B·A



个性 简单的说，ABA是个非常内向的人，因为10年来她一直生活在自己的世界里，对于"外面"的世界没有任何信心。ABA是人造生命体，有很强的自然法则观念，不过也非常害怕与时间做斗争。由于性格复杂，她尝试相信别人，但经常使用奇怪的方式表达自己的感情。ABA只是一个直性的女孩，在她的心中没有怨恨，并且与其他人类一样有自己的思想。ABA在Paracelsus身上找到了生活下去的意义，几年前她就希望把它当作伙伴。Paracelsus使她保持乐观，不过ABA依然经常缺乏协作能力。

故事 在一个遥远的村落，山顶上有一个荒废的西部风格庄园叫做"Flask"，拥有这个庄园的博士用他一生的时间创造了一个人工生命体，ABA是他一生工作的结晶。然而由于他的天才，军方在ABA醒来前就带走了博士。ABA睁开眼睛的时候，整个庄园已经被封，她在Flask里孤独地生活了整整10年，出去并不困难，不过ABA觉得她只能居住在Flask里。为了将自己从悲伤中解脱，她决定开始收集"钥匙"，希望有一天能够为自己开启一个新的世界。终于有一天她忍受不了孤独，于是决定走到外面的世界。就在此时，她发现了一个来自古代战争叫做"Juramento Nagel"的战斧，第一眼看到这把形似钥匙的战斧时她就爱上了它，ABA给它取名为"Paracelsus"，并将它视为伙伴，而且决定送给Paracelsus一个人造身体。





◀▲普通模式下攻击力移动速度都很低，但使用"加血包"后就判若两人了，而代价就是在攻击到目标的同时自己的HP也会下降。

GG BOOST 模式详尽攻略

移植PS2后"ISUKA"的原创模式之一，使用"GG系列"的角色进行的横版卷轴动作游戏，共分5个区域，每个区域又分为若干部分，而每一部分都有特定任务，玩家必须按要求完成任务才能进入下一部分。

各任务条件说明

1）敌全灭

将这一部分的敌人全部消灭，就能达成目标，剩余敌人的数量就显示在时钟的下面。敌人的能力很低，而且防御不频繁，因此只要不停地进攻就可以了。在后期，使用突进系招式作为连技的结尾将会大幅提高自身的安全性。

2）打倒敌首领

同一时间版面出现大量敌兵，同时还有一个或多个高能力敌人作为BOSS出现，而任务就是打倒这样的敌人。不同于一般杂兵，BOSS不仅各项能力高，防御频繁，而且多具备突进技，再加上周围会有许多杂兵扰乱玩家进攻，到后期还是有一定难度的。好在BOSS不经常下防，因此多用下段攻击作引发动连技，将会很有效地打击敌人。

3）一定时间内生存

在指定时间里没有被"干掉"，就算完成任务。会出现大量的敌人，没有信心的玩家可以采取"逃跑战术"拖延时间，推荐使用跳跃（L2）+空中前冲（L1），从版面的一端飞到另一端。当然，也可以尝试全灭敌人，这样还能够得到额外的分数奖励。

4）打败Robo-Ky

每一个区域都会有一个Robo-Ky作为最后BOSS，虽然外型一样，但使用的招式全然不同。好在BOSS战是一对一的决斗，只要注意时间，问题不大。

为了创造一个人形兵器，一些科学家以参加上一次大赛的圣战中的著名战士Ky为原型创造了Robo–Ky。就在上一次大赛结束时Robo–Ky终于制造成功。人们为了证明他在战斗中的用处而让他参加格斗，而他则是为了自己而参加大赛。

因为这个时代已经没有多少日本人，他们被政府严密的保护起来，并且当作国际珍宝。在那些余下的日本人中，有些人接受了这样的礼遇，而有些人却对之嗤之以鼻。庵慈属于后者。他不在乎人们对他种族的保护，只希望获得自由。

Venom很小的时候就成了孤儿，被杀手组织带大。不过他的过度敏感让他无法成为一名优秀的杀手，随着时间的流逝，他开始怀疑生存的意义。没过多久，组织将他视为无用的废物，准备将他处决。然而就在行刑之前，组织的新领袖Zato–1发现了Venom的天赋，于是决定放过他。

Axl实际上来自于20世纪。在贫民窟中诞生的他为了给地区带来和平，而不断加入到黑帮火拼中，凭借超越常人的力量，他用6个月的时间，在没有任何人员伤亡的情况下达到了目标。没过多久，由于命运使然，他被迫穿越时空来到未来世界。

由于卷入阴谋之中，Testament被转变为Gear。不过他依然保留有意识和回忆，因此被强迫接受洗脑。Testament遇到Dizzy并倾听了她过去的故事后，Dizzy的存在成为他活下去的唯一理由。Testament能做的就是"保护最心爱的人"。

年幼时，梅喧亲眼目睹了双亲和朋友们的惨死。这次大屠杀是由Gear们发动的，而深深烙印在她脑海中的印象却是一个站在火焰中的男子，周围都是他那杀戮的杰作。她的记忆永远不会磨灭，如今每当她闭上眼睛，依然能够清晰的回忆起当时屠杀的惨状。

Faust是全球最棒的外科医生之一。然而在一次医疗事故中，一位年轻女病人死在手术台上。他的精神彻底崩溃，因此沦为杀人狂。他最后被捕并且关进了监狱。后来他发现原来那个年轻女孩的死并不是意外，而是被人谋杀……

Potemkin原本是Zepp的奴隶士兵，Zepp是一个军国主义国度，依靠科技维持社会。

年轻时Chipp染上了毒瘾，并且成为黑手党的贩毒者。后来他的毒瘾越来越大，无法再胜任贩毒工作。黑手党决定将其处置。结果Chipp被忍者所救，并且成为其弟子。

Eddie是国际杀手组织的首领，他用视力换来操纵影子的能力，并且从禁忌的仪式中获得了新的能力，最终爬到了他现在的这个位置。然而不断的战斗却让阴影占据并且逐渐控制了他的身体。

Huma和Hanagata都是中国顶尖的饭店，不过他们的风格却是完全不同。Huma的目标是通过用爱心烹调出来的食物给顾客带来欢乐，而Hanagata则是使用最高质量的原料做出最高贵的菜肴。不过这两家饭店的理念纱梦都不感兴趣，她认为那些理念只会妨碍自己做出美味的食物。

9】最后的舞蹈 击败SOL和KY

第5区域的最后，玩家将要同时面对强化版的SOL和KY。他们的攻击力很高，而且连技十分可怕同时还会不断使用加速。好在两人的HP与防御力比较低，玩家可以先防御，在他们胶着的时候集中先干掉一个，这样剩下的那个也就成不了气候了。

关于结算

如同一般的ACT游戏，"GG BOOST"模式每完成一个任务都会根据玩家的表现评分。

任务奖励（AREA CLEAR）	根据完成的任务给予固定分数
最大连技数（MAX COMBO）	按照连击数给予分数奖励
最大击倒数（MAX CHAIN）	按照击倒数给予分数奖励
时间（TIME）	根据剩余时间给予分数奖励
无伤（NO DAMAGE）	没有受到伤害，给予固定分数奖励
特别奖励（EXTRA）	达成特定条件，给予固定分数奖励
不间断击倒（ALL CHAIN）	版面中的敌人全部连续击倒，给予固定分数奖励

注：①"固定分数"会随关卡数上升而增加。
②"特定条件"包括极短时间完成任务、击倒……"生存"任务中全灭……

隐藏人物

完成"GG BOOST"模式后，在对战、练习模式里会出现4个隐藏人物，不过……

RK II FACTORY模式完全指南

在PS2原创要素中，最引人注目的就是"RK II FACTORY"模式。玩家将会得到一台Robo-Ky的量产型Robo-Ky II，以个人爱好为它装备其他角色的招式和强化。当然，各种招式或强化部件都需要消耗点数购买，而点数需要在专用的"SCRAMBLE"模式中取得。下面就让我们启动"最强Robo-Ky计划"吧！

累积点数

只有在"RK II FACTORY"的专用模式"SCRAMBLE"中才能够取得点数，虽说是专用模式，但内容其实与前面介绍的"GG BOOST"没有区别，不过相比之下在刚开始玩的一段时间会感觉难度上升不少，毕竟玩家手里的Robo-Ky II各项能力偏低，而好用的招式又很贵，无法在初期购得。获得点数的方法类似"GG BOOST"模式中的评分结算（规则完全相同），只不过要将每一区域的最后得分按1：100的比例换算成点数。

点数资料

进入"DATA BANK"可查看持有的点数，点数用来购买招式（必杀技）和强化部件，必杀技本身还设有记忆容量，装备必杀技会占用ROBO-KY II的记忆容量。

"SERIAL NO."	玩家名称
"GET/TOTAL"	现有点数/共获得点数
"MEMORY"	现存记忆容量/记忆容量限界

购买招式和强化部件

进入"DATA ANALYZE"（可以认为是ROBO-KY II的专用商店），在这里可以用获得的点数购买招式或强化部件。购买的招式需要先装备才可使用，而直接使用强化部件就可以提升相应的能力值。

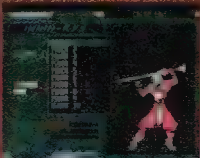
必杀技资料

NO.	技的编号
LV	技的攻击等级
POINT	购买技的所需点数
GUARD	防御方向（○是可以站防）
FRC	发动FORCE ROMAN（○是可以发动）
YRC	发动YELLOW ROMAN（○是可以发动）
MEMORY	技所需记忆容量

▼如果是取消招式类型限制，这样就可以装备想要的招式。

▲……一个

设计颜色



既然是自创的角色，除了能力、招式与众不同外，衣着颜色也要够醒目。在这里玩家可随意改变ROBO-KY II的颜色，细致设定头发、衣服、武器的颜色，打造出充满个人风格的ROBO-KY II。

自由调校

"ABILITY TUNING"是调校能力的地方。在"TECHNIQUE"里可以选择要更换的招式。ROBO-KY II最多可装备7种招式，招式本身分为1至7种类型，而每种只能装备一个。在"PARAMETER"里还可以调整角色基础能力的平衡度等。这里要说的是初期调整能力时，升[illegible]只有购买"××Kit"才能减少下降的[illegible]。每项相关能力最多只能提升至96，也就是说每一种"××Kit"最多[illegible]个。

各能力关系
速度←→跳跃力
攻击力←→防御力
充电速度←→温度上升率
空中移动力←→体重
体力←→根性值

自定名称

除了颜色，角色名称也可以随时改变，对战时名称会显示在体力槽上方。使用独特的招式、独特的颜色、独特的名称，完全属于自己的最强ROBO-KY II诞生了！

关于EX角色的取得

相信玩"GG"的人最关心的就是每个角色EX版本（强化版）的取得方法了。其实本作获得EX版本角色异常简单，在ARC模式中（类似系列作品的生存模式），当玩家的等级达到10的整数倍时（从20级开始），会有电脑控制的角色[illegible]，这时就有机会出现EX版挑战者（红色名字），打败他后就能取得相应的EX版角色了。任何难度都可以，只是级别越高出现概率越高。每通关一遍（任何难度），都可在"OPTIONS"中更改起始级别（1次可增加50级）。

另外，ROBO-KY II的EX模式需要通过"SCRAMBLE"模式全部5个区域才能获得。

▲在乱入画面按"START"，EX角色会出现[illegible]

▲通关后不要忘了在这里更改级别。

罪恶装备时间表

1945年

第二次世界大战后，世界上的一些国家成立了联合国以保持全球化。

2010年

人们发现了魔法的理论，魔法成为科研项目之一。[illegible]

2014年

"Gear项目"启动，这一项目的目的是强化人类体能。不过这一项目真正的意图无人知晓。

2016年

Gear项目的第一个成品Frederick在经历Gear转变后没多久就逃离了实验室。就在同一时间，以"That Man"为首，实验室里的其他人暂停了Gear项目开始新项目研究。如今不再是人类的Frederick设计了一个Gear细胞控制设备，让他看上去跟人类无异。

2073年

"That Man"完成了"完美Gear"，这是一个本性正义，并且服从人类的Gear。很多主要国家重新开始"Gear项目"。Frederick知道了That Man的计划，开始设计"Outrage"。

2074年

有个大国准备使用Gear侵略其他国家。不过，拥有自己自由意识和惊人力量的Gear——"公平"诞生了。正如That Man计划的一样，其他Gear成了"公平"的追随者，将矛头转到人类头上。Gear攻击并且摧毁了日本。[illegible]

2099年

6岁的Kliff被Frederick从Gear的袭击中救出。

2172年

某个Sol被Kliff[illegible]，最后由于不[illegible]，Sol离开了[illegible]，并且带走了组织的宝剑"Fuuenken"。

2175年

随着"公平"的[illegible]，[illegible]结束了，[illegible]，人类恢复和平。

2180年

"公平复活"的谣言在全世界蔓延，为了压制谣言，[illegible]，各国家成立了"第二[illegible]"，并且召开了"第二[illegible]大会"。

Johnny 13岁那年，他的父亲，惟一一个关心他的人，被一位"Gear"杀害了。Johnny决定追随他父亲的道路，当一个慈悲济世的人。他并不在乎所救的人是人类、动物、甚至Gears，帮助有需要的人就是他的职责。

还是一个孩子的时候Millia就失去了双亲，她是由一个杀手集团带大的，使用头发作为武器。不过她的良心让她不忍心杀害无辜额人们，结果她离开了组织。由于在此之后一直被组织派出的杀手追杀，她最后决定与其过着逃亡生活，不如将整个杀手组织覆灭。

Slayer是一个杀手集团的前首领，吸血鬼诺费勒一族的后裔。凭借他的强力攻击技和吸血鬼能力，能够在几分钟内砍瓜切菜般干掉敌人。由于Zato的离去，他之前所在的组织如今已经陷入混乱状态，Slayer因此再度出马，准备清理门户。

被恶灵俯身的普通人，Zappa缺乏基本战斗能力，然而由于恶灵俯身因此可以释放出毁灭性力量。他的体内藏匿着众多的恶魔，因此在愤怒的时候会释放出最邪恶最厉害的恶魔。Zappa一直在寻找Faust以减轻他无尽的痛苦。

Bridget实际上是贵族的孩子，不过从小被当作女孩子来抚养。擅长用YO-YO技进行近距离或者远距离攻击。Bridget之所以战斗是要向他父母证明他已经不是围在妈妈旁边的小男孩，已经可以独立。

很小的时候就失去了父母，May是由强盗Johnny带大的，并且训练她成为有侠义胸肠的侠盗。虽然生活坎坷，她对于Johnny的广阔胸襟和气度非常仰慕。从此之后，她就决定将一生托付给Johnny。

© CAPCOM CO.,LTD 2004 ALL RIGTHS RESERVED.

●CAPCOM●RPG●已发售●1人玩●6800日元●DVD-ROM
●http://www.capcom.co.jp/

洛克人X 队长指令
Text:秀吉 Design:Kennie

ROCKMAN X COMMAND MISSION

ロックマンエックス コマンドミッション

《洛克人X 队长指令》是一款以洛克人为题材的RPG，虽然如此，但游戏内仍然拥有十分多的动作原素，绝对值得大家一试。

全关卡快速攻略

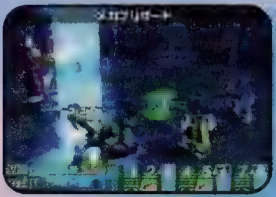
操作方法

	地图画面时	战斗时
十字键	移动	选择目标
左摇杆	移动	选择目标
右摇杆	转换视点	—
○键	决定/调查	使用主武器
X键	冲刺	开启MENU
△键	SUB MENU	使用副武器
□键	—	使用副武器
R1键	扩大地图	—
R2键	转换视点(背后)	AT攻击
L1键	缩小地图	防御
L2键	转换视点(背后)	同伴交替
SELECT	开启大地图	—
START	—	表示敌人的名称

四种基本能力

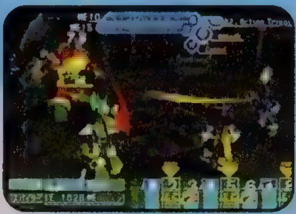
每一位角色都拥有四种最基本的能力，力量(パワー)、速度(スピード)、装甲(アーマー)和盾牌(シールド)。力量代表着角色的攻击力，力量越强能给予对手的伤害便越大。速度关系着角色在战斗中的前后次序，速度快的角色攻击的机会自然就越多。装甲是格斗攻击的防御力，而盾牌值是射击攻击的防御力。

属性相克



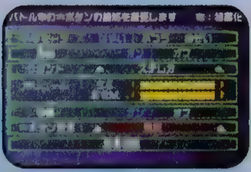
在本游戏中，大家一定要了解属性相克原理，并且利用各种属性的武器和防具来克敌制胜。面对水属性的敌人时要用雷、面对雷属性的敌人时要用火，面对火属性的敌人时要用水，只要记住这个法则，在战斗会变得更加轻松。

使用WE副武器



在使用主武器攻击之前，玩家可以先用副武器来攻击敌人。虽然使用副武器会消耗一定的WE，但假如配合得好，造成的伤害也不可少观。尤其是对付一些拥有弱点属性的敌人时，副武器就能够弥补主武器的不足，而且副武器的种类繁多，除了可以直接攻击敌人外，还能够削弱敌人的装甲和速度，甚至令它们附上不同的异常状态。

在OPTION改变L1的设定



在不同情况改变L1的设定可以方便玩家进行游戏，L1的默认设定是“防御”，在OPTION画面中玩家可以把L1键设定为战斗菜单的任何一项。根据玩家最经常使用的项目来自行更改，战斗节奏会变得更加舒畅。

六种异常状态

名称	异常效果	治疗道具
病毒(ウィルズ)	在行动完结时受到伤害	ワクチンプログラム
盲目(ブラインド)	命中和回避率下降	クリアビジョン
冻结(とうけつ)	短时间内不能行动，伤害倍增	ウォームアップ
停顿(バインド)	原有的速度减半	アンチロック
暴走(ぼうそう)	不分敌我胡乱地进行攻击	クーラー
即死(そくし)	立即死亡	リブート

ACTION TRIGGER

每一位角色也拥有一招独自的必杀技，统称“ACTION TRIGGER(AT)”。AT只能在WE50%或以上时才能发动，WE的残量越多威力便会越强，以下是七位角色AT技一览。

角色名称	AT技	效果	特征
洛克人X(エックス)	チャージショット	同时攻击复数的敌人	一直按着○键储能量后再发射
ZERO(ゼロ)	コマンドアーツ	一定时间内进行多次攻击	在限定时间内输入指令
亚古逊(アクセル)	DNAチェンジ	变身曾经打倒过的BOSS进行攻击	在限定时间内输入正确的DNA顺序
SPIDER(スパイダー)	フオーチュンカード	效果根据扑克的内容改变	换掉手牌制作出蛇、骷髅或四条
马西莫(マッシモ)	ベルセルクチャージ	强力的单体攻击100%命中	连按键
马利诺(マリノ)	エモーショナルリール	效果根据老虎机的内容改变	准确地按出三个相同的图案
希娜梦(シナモン)	エンジェリックエイド	回复同伴的能力	利用右摇杆回旋增加回复量

第一话

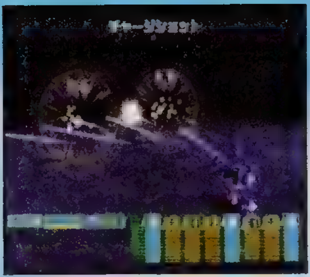
洛克人部队本次的任务是潜入“基加迪斯(ギガンティス)”，阻止由“依布斯隆(イプシロン)”率领的邪恶组织“利比利安(リベリオン)”。虽然不知道依布斯隆的真正位置，但隐约地在遗迹中感觉到一些邪恶气息，于是X、ZERO和SHADOW三人便一起前往该处进行调查。可是洛克人部队出师不利，刚进入迹遗便受到阻碍物的碍事，只好分成两队继续进行调查，于是X便暂时要孤身上路。

CHECK POINT 利用冲刺取得道具

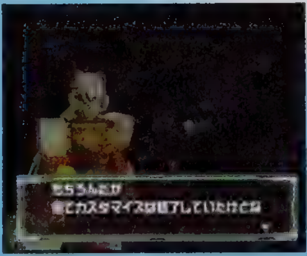
在游戏中，玩家可以利用X键进行冲刺击破通路中的“结晶体”来取得道具，而这些结晶体颜色代表内含着的道具种类。

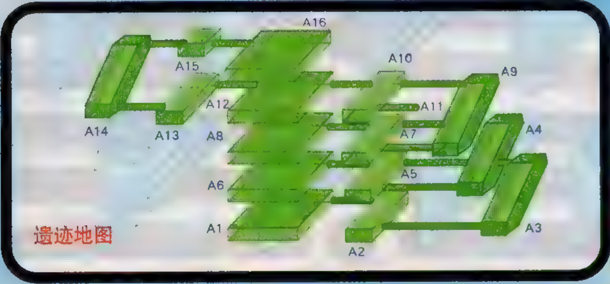
CHECK POINT 以一敌众的技巧

由于在第一话的初段X需要单独地行动，每当遇上复数的敌人时也会十分危险，玩家必须善用X的必杀技(按R2)，此招能够一次过攻击复数的敌人，相当实用。

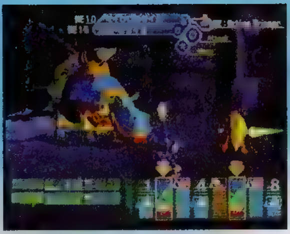

调查机械的正中央

在一楼的房间中(A2)，X找到了一部电脑能够跟分散了ZERO通讯，但现阶段双方也只能继续前进，直至有机会再次合流。在第二楼的尽处的房间中(A6)，X找到了一个机器人的空壳，跟ZERO的推理十分相近，看来依布斯隆就在此遗迹之中。到达三楼的控键室，X再次数到ZERO通讯，他说需要X一同向控制电脑输入密码，才能解开遗迹西侧的保安系统，于是二人在电脑显示屏闪了三次红光后便一起按键，结果成功解破了严密的保安系统，并且在四楼中跟ZERO会合。而此时敌人的机械水牛突然出现，于是二人马上迎击敌人。





BOSS BATTLE



如果以正常模式跟机械水牛战斗会十分吃力，所以一定要变成身为“Hyper Mode(ハイパーモード)”，否则会有战败的危险。至于进入Hyper Mode的方法很简单，大家只要先按下X键唤出MENU，接着再选择ハイパーモード一项则可。不过Hyper Mode的回合数受到限制，玩家千万不要浪费，最好由普通模式的角色进行回复，处于Hyper Mode的一位则负责出击。

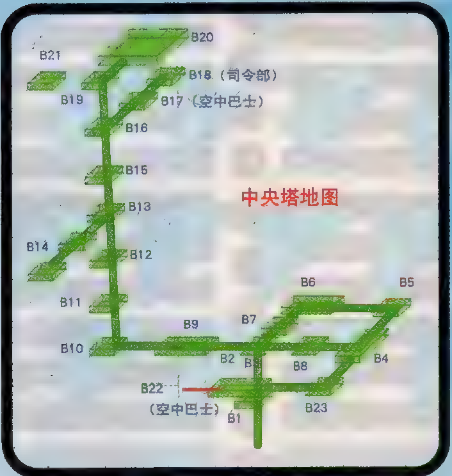
好不容易X和ZERO二人终于打败了机械水牛，并且朝遗迹的最顶进发。而在该处等待着他们的正是依布斯隆。本来在三对一的情况下，绝对有机会将依布斯隆打败，但想不到身为洛克人部队一员的SHADOW竟然阵前倒戈，而且依布斯隆旗下的众天王也已赶到，在寡不敌众的情况下，ZERO不支倒地，X也只好逃走。

ITEM LIST	
区域	道具名称
A2	ビルトLE
A5	タンクエナジー25
A7	メルトミサイル
A9	タンクエナジー50
A11	バックアップ
A11	ビルドシールド
A11	タンクエナジー∞
A15	ブリート
A15	ワクチンプログテム

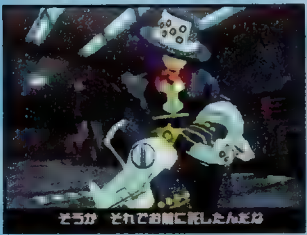
第二话

为了逃过依布斯隆的追击，X破坏了遗迹的顶部，乘着混乱逃到海中。X在海中不断漂浮，当他醒来时发现自己躺在病床之上。原来他被曾经被称为“希望之都”的新贺邦(ニューホープ)人民救起，而他们正是奋力对抗着利比利安(リベリオン)的地下组织。

在中央塔(セントラルタワー)里四处都是利比利安的机器人，X只好一边跟它们战斗，一边在塔里进行探索。直至走到一个可望见天空的大厅(B4)，通信器才能够跟总部连接上，X向总部报告了SHADOW叛逆和ZERO战死的息讯，但在此时通信又因接收不良而中止了。另一方面，利比利安军也发现了有不法入侵者进入了中央塔内部，这次X麻烦了!



穿过了北面的房间，在露天花园B6 X遇上了赏金猎人“SPIDER”，SPIDER为了悬赏，于是便向X痛施毒手，但最后总算被X所击退。在另一个房间(B2→B9)，X找到了地下组织的副司令官艾鲁，他希望X能够帮他救回被利比利安捉了的司令官亚路，并且将通往总督府的ID交给了X，而自己则孤身留下来对付敌人的追兵。



为了达成艾鲁遗下来的最后心愿，X向西北面的总督府进发。在途中(B12)，X得到地下组织成员的协助，取得了保安卡(セキュリティカード)。既然得到了保安咭，以后道路便能畅通无阻，但想不到赏人猎人SPIDER突然出现，并且将X打倒在地上。可是当SPIDER看见好友艾鲁竟然将贵重的ID给托予X时，他终于自己不应向X下手，并且愿意协助X救回总司令官(最后BOSS战加入)。

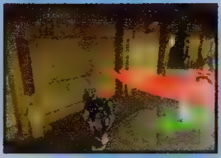
几经辛苦终于救回了亚路司令官，可是利比利安的豹人降戈启动了中央塔的自爆系统，假如不能够在两分钟内将它关掉，中央塔内的所有居民也将化为灰烬。虽然前往司令室的路途并不算远，但经常有敌人出现阻挠，幸好最后也能成功到达。但降戈当然不会就此罢休，早在塔顶严阵以待。

ITEM LIST	
区域	道具名称
B1	クリアビジョン
B1	ワクチンプログラム
B1	ビルドパワー
B3	ゲインHYPER
B3	タンクエナジー100
B3	X8トライアルキー
B7	パワーチャージ
B7	タンクエナジー50
B7	100z
B9	ゲインHYPER
B9	メガファイア
B9	100z
B9	タンクエナジー∞
B10	ビルドアーマー
B10	ビルスピード
B11	100z
B12	トメガファイア
B12	200z
B13	タンクエナジー25
B16	タンクハーツ
B16	タンクエナジー25
B19	タンクエナジー100
B19	バックアップ
B20	フィギュアイコンx3

BOSS BATTLE 豹人降戈

降戈的弱点是火炎，如果能够在战斗前装备上火炎系武器，战斗就会简单得多。假如没有火炎系统的武器，也可使用同属性的道具进行攻击。接着只要变身成Hyper Mode状态，要击败它并不难。

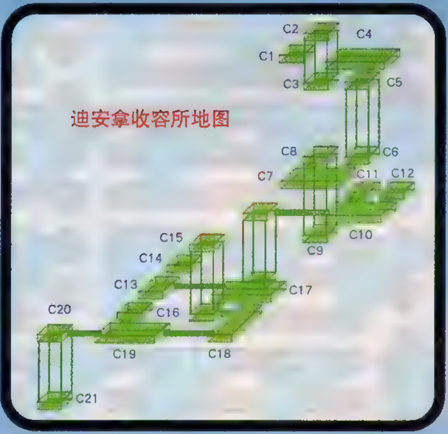
第三话



对于地下组织的人来说，成功收复了中央塔当然是一件好事，不过塔内的大部分机能已经瘫痪，令组识的战力大减。而唯一能够令中央塔的机能完全恢复的操作人员奈奈，还被利比利安困在迪安拿收容所(ティアナ收容所)之内，现在当务之急就是将她救回。

CHECK POINT 利用中央塔的设施

在中央塔内，大家可以乘坐空中巴士去之前无法通往的商店，购买新的武器和道具，而且还可以通过道具店附近的移转中心返回之前到达过的迷宫，取回未拿取的道具。



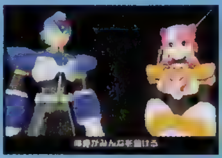
刚进入了收容所不久，X和SPIDER二人遇了一个神色慌张的绿色机器人，他自称是大英雄“钢铁之马西莫”。由于“钢铁之马西莫”到此的目的也是救回被俘虏的同伴，于是他们决定加入X的行列。

CHECK POINT 最后突击

当战斗时我方共同三名角色没有阵亡时，便能够发动“最后突击”。而使用“最后突击”的条件非常简单，只要在一次的攻击中扣去敌人75%或以上的体力，“最后突击”就会自动发动，此时玩家只要锁定敌人不断按下×△○键即可。

CHECK POINT 回避侦察机器人

在收容所内敌人部置了大量侦察机器人以防犯人逃走，假如被这些侦察机器人找到便要从头走过刚才的路，所以走路时要非常小心，除了要绕到它们的后方外，还要不时使用冲刺来回避。



X一行人继续往收容所深处进发，途中成功避过了大量侦察逃犯用的机器人，并且在东面一个房间找到解开西侧电子锁的电脑(C11、C12)以及开启监牢的机关。不过监牢还混入了敌人的机械，打倒它们后才能继续前进，而在右侧的监牢中(C12)，从犯人手取得了重要道具“プリズンID”，利用它就可以通往收容所的下层。于收容所的深处终于找到了奈奈，而她还告诉马西莫，“钢铁之马西莫”的去向。

CHECK POINT 依次序踏下机关

移动至C17之后，地面上经常会出现一些古怪的机关，角色们必须依照机关闪亮的次序踏下所有机关，接着才能继续前进。

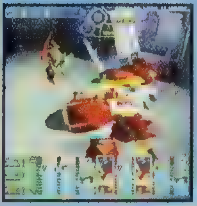
到达了收容所的最左下位置(C21)，马西莫终于找到了他要找的人，他看见一直保护自己的好友落得如此惨淡下场后极为悲痛，并决定承继“钢铁之马西莫”的遗愿，为世界出力。另一方面，由于奈奈受到利比利安的甲虫人攻击，于是众人立刻前去营救。

BOSS BATTLE

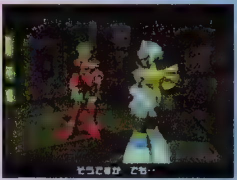
甲虫人的HP非常多，而且范围攻击的威力十分强，实在不容易对付。要打倒甲虫人除了要善用Hyper Mode之外，最好多使用一些雷属性的武器和道具，至于防御方面则着重提升水属性，这样打起来会比较轻松。另外马西莫的必杀技攻击非常厉害，大家一定要善加运用。

ITEM LIST

区域	道具名称
C4	フィギュアイコンx2
C4	300z
C4	スペアボディ
C4	サンダーミサイル
C7	アーマーアップ
C7	フィギュアイコン
C7	ビルトスピート
C10	ダングマナジー100
C11	リブート
C11	ハードJ
C12	フィギュアイコン
C12	400z
C12	プリズンID
C13	タンクエナジー50
C13	200z
C14	トーマホク
C14	タンクエナジー50
C14	パワーアップ
C14	ウォームアップ
C14	シールドアップ
C17	タンクエナジー50
C22	タンクエナジー100
C22	ゲインHYPER

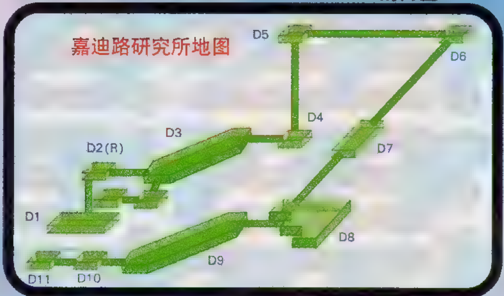


第四话

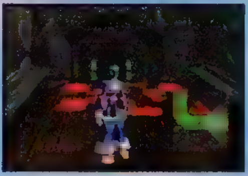


要跟利比利安对抗，下一步要做的是强化中央塔基地，而这方面的权威嘉迪路博士并不相信任何人，无论是政府的人还是利比利安对抗也拒诸门外，但怎样也好，为了向利比利安进行反击，此行还是非去不可。但想不到，利比利安已经抢前一步对嘉迪路博士下手，而另外一方，小偷马利诺也为了夺取“力量金属引擎（フォースメタルジェネレータ）”而来到了研究所，看来X一行人必须加快脚步才行。

原来“力量金属引擎”就装在希娜梦的身上，只要得到她就等于获得“力量金属引擎”的强大力量可以将FORCEMATEL的力量完全发挥出来。



CHECK POINT 避过地面侦察器

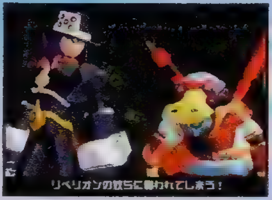


在研究所的地面上设置了大量雷子侦察器，只要任何接触到它们就会受到守卫的攻击，而避过它们的方法就是利用X的“冲刺”，不过使用时要小心侦察器的距离，否则可能避过第一个同时碰上第二个。

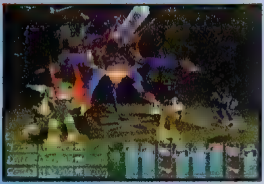
CHECK POINT 无限之森

在D7至D8区域之间存在着一个称为“无限之森”的区域，在森林内玩家只要一直往右方走便可轻松地离开“无限之森”。但假如玩家想获得更多的道具，也不妨尝试绕较远的左方走，不过当中出现的敌人强劲很多，笔者建议还是通关后再回来挑战。

撒基博士为了得到希娜梦，不惜将她身旁的马利诺打倒，在极度悲愤之下，希娜梦发挥出“力量金属引擎”的力量保住了马利诺的生命。穿过了“无限之森”后，X一行人终于找到了撒基博士，而双方也为了争夺马利诺而展开了激烈的战斗……



BOSS BATTLE



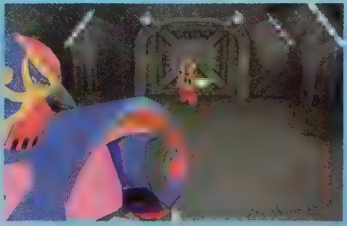
撒基博士的第一形态并不强劲，大家没必要利用HYPER MODE来作战，不过他身边的水晶针十分麻烦，最好利用范围攻击来应付它们。BOSS的第二形态比之前强劲很多，普通攻击也能扣去我方500点以上的HP，而且还会进行反击，胡乱攻击只会自讨苦吃。由于BOSS的核心受到防护罩的保护，所以在一般情况下不能对他造成大的伤害，各个角色只能进行防御来蓄WE，等防护罩打开后才施于攻击。

ITEM LIST

区域	道具名称
D2	フイギュアコインx2
D2	クーラー
D2	フルリペア
D2	ワクチンプログラム
D3	タンタエナジー50
D3	ビルトWE
D3	ビルトLE
D3	LE+100
D4	フィギュアコインx2
D4	タンクエナジー50
D4	ハートQ
D5	フルリペアオール
D5	500z
D5	500z
D7	ビルトアーマー
D7	WEゲイン+5
D7	ビルトスピード+5
D7	ビルトスピード
D8	フィギュアコインx2
D9	タンクエナジー50
D9	ブルリペア
D9	リブート
D10	ゲインHYPER
D10	タンクエナジー100
D11	フイギュアコインx 5
D12	タンクエナジー50
D12	プロテクト+1
D12	タンクパーツ
D12	600z

第五话

有了嘉迪路博士的帮助，基地的通信机能恢复了。X从立迪普斯大佐那里得到ZERO有可能生存的情报，地点是利比利安的兵器工厂。X一行人为了寻找ZERO的下落于是马上出发。而来到工厂他们却先发现了曾经的战友亚古逊。他是为了想知道自己诞生的秘密，而来到了基加迪斯。有了亚古逊的帮助，X一行人终于到达工厂最深处，看到只有ZERO一个人向BOSS玛哈真多拉（マッハジェントラー）挑战。在X，ZERO，亚古逊三个S级猎人的配合之下，轻松击败了玛哈真多拉。战斗结束后，ZERO发现有很多陌生的脸，X解释说他们都是自己的同伴。ZERO听完后大声责骂X太容易相信别人了，因为他们两个人在上次执行任务的时候就因同伴SHADOW的背叛，而差点失去了性命。最后ZERO再一次离开了队伍。



check point 好好利用希娜梦

在RPG游戏中，"回复"是必不可少的，而希娜梦是我方唯一可以回复体力的角色，所以绝对能称得上是队伍中的后勤主力。此外她还有叫做"エナジーフィールド"的专用副武器，作用就是给伙伴的WE增加量+10。而且在队伍中她的防御力最高，足以弥补HP不多的缺点，是每一场BOSS战必不可少的角色。

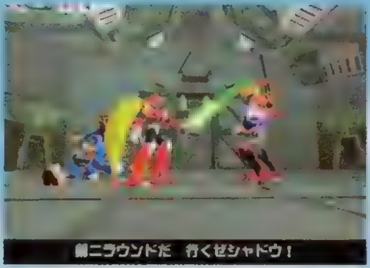
BOSS BATTLE

因为玛哈真多拉会飞，所以格斗攻击很难打倒它。但是他受到一定的伤害之后会失去平衡，摔在地面上。这时候它的防御力和回避率会大幅下降，趁着这个时候可启动HYPER模式尽快打倒。在敌人数量未满3体的时候，它会召唤出新的杂兵，在这里要注意的是拿着激光剑的怪兽，他有体力恢复25%的特技，一旦给BOSS使用的话，就会增加7000的HP，所以看到他一定要优先解决。"メキドフレイム"是玛哈真多拉的固有特技，攻击力很强而且是全体攻击，所以为了安全，每个人的体力都要保持在1000以上。

第六话

从立迪普斯大佐那里传来了通信，得知了利比利安的秘密研究所所在地。来到研究所的X一行人碰到了背叛者SHADOW，而且他利用"超力量金属（超フォースメタル）"使力量加强了很多。与SHADOW苦战之时，ZERO再次出现协助X，众人终于打败了SHADOW。但是没想到在ZERO不注意的时候，SHADOW从背后发出了最后一击，在这危机之时，SPIDER冒着危险替ZERO挡住了最后一击。

其实秘密研究所是引诱X一行人的圈套，最后他们在一个设置有启动自爆装置的房间内被锁住，而此时SPIDER再一次挺身而出，为伙伴开辟了一条活路，而自己却和BOSS一起在自爆装置下同归于尽。在连续两次的SPIDER自我牺牲精神的感染下，ZERO深深地被感动了，于是ZERO决定再次加入X一行人的队伍。



CHECK POINT

每种颜色的镐都对应着与之相应的矿工机器人。只要把所有的镐都交给相应的矿工就能够进入下一层。本关难度并不高，（包括两个BOSS），所以过关应该很简单。

BOSS BATTLE

本话出现两个BOSS，相对来说，对付这两个BOSS都比较轻松。第一个BOSS发动特殊必杀技需要一回合的时间，只要在他蓄力的时候给予一定的伤害就能将其攻击中断。第二个BOSS每次攻击的时候都会改变自己的属性，换句话说每次都有不同的弱点，所以玩家只要装备各种不同属性的武器就可以了。

第七话

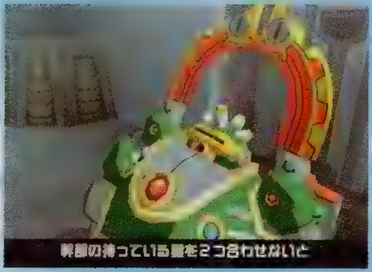
由于利比迪安的雷达妨害装置的干扰，现在完全无法和大佐取得联系。为了重新恢复通信机能，洛克人一行人来到了沙漠。沙漠比想象中大得多，四周全是沙子，也不知道自己走的方向，彷徨了很长一段时间后，出现了利比利安的重要干部之一菲拉姆（フェラム）。被菲拉姆偷袭的X一行人卷入到流沙当中。幸好他们被卷入的地方刚好是雷达妨害设施的地下区域，而菲拉姆也没想到X一行人被卷入流沙后来到了雷达妨害设施的地下区域。在这里，X一行人把4个雷达妨害装置一一破坏，当破坏完第4个雷达妨害装置时，出现了利比利安的干部之一的博洛克（ボロック），于是X一行人在破坏所有雷达妨害装置的同时，也顺便把他给击破了，但是最后还是给他逃走了。虽然博洛克跑了，但是X也获得了本作的关键道具之一"超力量金属"。

CHECK POINT 无边无际的大沙漠

玩家首先要攻破一段无边无际的沙漠。从雷达中玩家只能得知自己现在的方向和边缘这两种提示。按照游戏的设定，塔的能量百分率越大就离设施越近。玩家从开始处往右上方走，较容易看出前方有两个小光点，按着这两个小光点一直往前走，就能到达能量百分率为100%的塔。顺着塔的管道向前走，不一会儿就会发生剧情。但这其中的难点就是必须使X行走的方向和管道几乎完全一致才行，要不然就不能到达发生剧情的地点。另外，在1楼的激光照射处，只要把4周的所有镜子照射一次，这样在2楼被防护罩保护的宝箱就可以打开了。

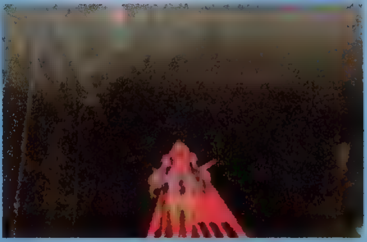
BOSS BATTLE

虽然是利比利安的干部之一，但是实力非常弱。只要挑选3个攻击力比较强的角色（推荐X、ZERO、马西莫），使用HYPER模式+AT很容易就能搞定了。



第八话

X一行人把超力量金属带到基地，经过分析得出了超力量金属与通常的力量金属相比，含有超出通常的力量金属数万倍的力量。而接下来的目的地就是集成工厂（集积プラント），因为那里是制造超力量金属可能性最大的地方。在集成工厂里，X看到的是一个装有超力量金属的巨大导弹。该导弹一旦发射，地球上就可能有将近一半的机器人（レプリロイド）会变成狂暴化（イレギュラー）。但想要回收超力量金属必须要取得两把钥匙，第一把在博洛克那里，



第二个在菲拉姆那里。可惜博洛克非常狡猾，每次快要打败他的时候，他就会逃跑。最后来到了菲拉姆那里，经过苦战终于打败菲拉姆，但是菲拉姆却因被撞击而掉了下去。抵达下层的X发现菲拉姆的钥匙已经被博洛克强制拿走。于是X一行人原路返回，却发现博洛克也遭到了攻击，超力量金属也被人拿走了。

CHECK POINT 调查每一个小窗口

刚开始的时候需要调查每一个小窗口，把导弹的侧面图发送回基地。所以需要多观察周围，有没有遗漏的小窗口。

本关卡比较单一，没有什么需要解谜的地方。只不过是打败菲拉姆后需要先到最底层，接下来又回到最高层，最终又要下到最底层，这个过程会比较麻烦一点。

BOSS BATTLE

本话的BOSS菲拉姆的回避率非常高，再加上经常会发动分身，所以格斗型角色基本上打不到她，所以要优先将分身毁掉。方法是给菲拉姆造成一定的伤害，最佳选择为马西莫的AT攻击，因为马西莫的AT攻击是

100%命中的，而且攻击力很高，所以可以事先给马西莫装上WEダイン+5或者+10的力量金属。虽然没有分身的费拉姆的回避率还是很高，但是给格斗型的角色装上命中100%的ホークアイ就没有问题了。

第九话

回到基地的X发现基地遭到袭击。袭击者是利比利安的干部斯卡菲斯（スカーフェイス），而他以为在集成工厂中X一行人拿走了超力量金属。

看来夺走超力量金属的人并不是利比利安，那么夺走超力量金属的元凶究竟是谁呢？斯卡菲斯的力量果然非凡，但是经过苦战后终于使其受到了一点伤害，接着斯卡菲斯就离开了。根据斯卡菲斯逃离的路线，X得知了利比利安的总据点。为了打败利比利安的元帅，众人决定闯入利比利安的总据点古雷布遗迹基地（グレイブー基地）。在这里古雷布遗迹基地的最上部X一行人终于把依布斯隆（イプシロン）打败。

CHECK POINT 激光扫描器

在很多地方能发现激光扫描器，碰到这些扫描器发出的红光就会发生战斗，战斗结束后的一段时间内，激光扫描器会暂时停止发出红光，所有的扫描器都停止发出红光，这样门才会打开。有些地方场地比较大，而且扫描器的数量也比较多，

因此玩家的动作要快。另外途中会发现有个圆形的房间，里面有两根柱子。要点是操作左边的柱子时需顺时针方向转3格，右边的柱子需逆时针方向转2格。先操作左边的柱子两次，然后再操作右边的柱子两次就能通过了。

BOSS BATTLE

本话斯卡菲斯会出现两次，第一次是在基地中，第二次是在打败依布斯隆（イプシロン）之前。两次的能力基本上差不多，他可吸收雷属性，弱点是火属性。斯卡菲斯每次受到攻击都会改变他的防御属性，比如说受到物理攻击就马上把防御属性转换为我方物理攻击效果大减（可能还会受到反击），而受到射击攻击就会把防御属性转换为我方射击攻击效果大减（可能还会受到反击）。所以玩家只要把物理攻击和射击攻击交替进行使用，就不会受到斯卡菲斯的防御属性的限制了。依布斯隆有两种形态，在穿着披风的第一种形态时，实力比较弱，没有什么突出的特点，而到了第二种形态时，会使用一种特殊技，使我方角色的HP只剩下1点。而且还经常使用此特殊技，所以不需要加满血，只要回复到不让角色被一击打死的程度就可以了。

最终话

随着依布斯隆（イプシロン）被击败，X等人以为一切都将结束了，于是X、ZERO、亚克逊三人将要离开基加迪斯回到本部。从远方飞来了政府的飞空艇，但是没想到飞空艇并不是来迎接他们的，而是想要杀人灭口。原来所有事件的主谋是大佐利迪普斯。他为了拿到超力量金属，于是派X和ZERO从依布斯隆的手中夺回来，并想最后将把所有的罪行推到X等人身上。知道事情真相的X一行人非常愤怒，决定誓要将利迪普斯打倒。

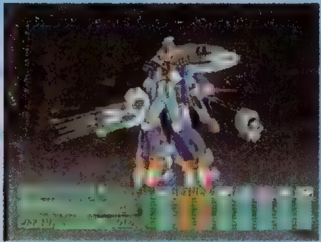
但是已经拥有两个超力量金属的利迪普斯实力非常强大，X他们根本不是他的对手。在苦战之时，突然出现菲拉姆将利迪普斯的一个超力量金属割了下来，导致能力下降利迪普斯最终被X等人打败。

菲拉姆希望把剩下的超力量金属消毁，并不希望再落到利迪布斯这样的恶党手中。她说“依布斯隆（イプシロン）为了收集超力量金属，其实并不是为了成为像利迪普斯那样的人。”说完后她抱着超力量金属投向宇宙之中。

BOSS BATTLE

在最终话中，基本上都是与BOSS的战斗，一共有8次BOSS战，其中包括前5次战斗时曾经出现过的BOSS。基本攻击方式和属性都一样，只不过是各项能力大幅提升。第6次战斗是跟一个雷属性的龙骑士对决，但它没有什么特征甚至比前几个BOSS都弱。最后需要解决的是利迪普斯的第一形态与第二形态。利迪普斯第一个形态的时候，肯定会先召唤出两个红色飞行怪物才会开始攻击。也就是说，我方如果先打掉这两个飞行怪物，他就永远不会进行攻击。在利迪普斯变成第二种形态刚开始的几回合里，因是剧情战斗而不可能将其打败，所以要一直防御或加血。

当菲拉姆割下他的超力量金属后，才能开始真正的最终战。最终战必定会被奇袭攻击击中，敌人将连续三次攻击我方。他拥有3种攻击方式，第一种是全体物理攻击，第二种是全体所有异常状态攻击，第三种是陨石攻击。第一种攻击的攻击力不高，第二种在HYPER模式下无效，第三种才是他的最强技能，攻击力也很强。需要注意的是，在打本体之前要先打掉旁边的超力量金属，这样才能使本体的防御力下降。若此时的等级大概30级左右的话，打败他应该不会太难，胜利就在眼前，各位玩家加油吧！



Nintendo
NINTENDO GAMECUBE
纸片马里奥不思议世界的大冒险!
ペーパーマリオRPG™

大攻略

●任天堂●7月22日●RPG●1人玩●专用DVD-ROM
●记忆容量未定●5800日元●http://www.nintendo.co.jp/

© 2004 Nintendo Game developed by INTELLIGENT SYSTEMS.

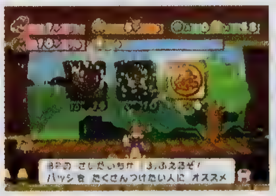
本次以图画故事风格表现的《纸片马里奥 RPG》，通过“纸”的特性表现新的故事和解谜，再加上融合了动作元素的战斗部份，玩家可以从另一个角度体验马里奥的世界。

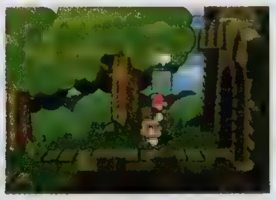
ペーパーマリオRPG™

基本操作

Analog：移动	Start 键：打开 Menu 画面
十字键上：道具 Short Cut	A 键：跳跃、谈话等
十字键下：图鉴 Short Cut	B 键：锤子
十字键左：同伴 Short Cut	X 键：使用同伴能力
十字键右：徽章 Short Cut	Y 键：使用马里奥能力

冒险必要知识 Q&A





Q：马里奥如何习得新能力？
A：在旅途上会发现黑色的箱子，利用黑色钥匙打开后便能习得。

Q：装备可以强化吗？
A：可以，同样在旅途上取得锤子来强化，并且会习得新武器技能如回旋锤等。

Q：如何提升等级？
A：在战斗中击倒敌人可取得“Star Point”，当储至100点时便可提升等级，可以让玩家自由从 HP、FP、BP 三方面强化。

Q：什么是 BP？
A：BP 是使用徽章的点数，每个徽章所装备的点数均不同，当装上去时便减掉指定BP，当卸下时则回复原来BP，是限制玩家装备徽章数的系统。顺便一提，徽章是在战斗中令人物附加效果或新技能的装备。

Q：为何人物的攻击总是失准？
A：不同人物的各种攻击都有属于自己的动作指令，例如马里奥的跳跃在踏敌人的瞬间再按A键、锤子则拉着左 Analog 出现星形才放开。配合人物的动作指令攻击，当做到出现Nice(ナイス)时才算是完美的攻击。

Q：如何防御敌人攻击？
A：当敌人攻击的瞬间，按A键便能减轻伤害，如果按B键的话更可进行防御反击，不过要求的精确度较高。

Q：如何回复 SPECIAL 攻击栏的数值？
A：只要攻击出现Nice(ナイス)字样，除了增加观众外还可回复一定量SP，另外直接使用作战指令“アピール”也可以回复。顺便一提如发现观众拿着武器，可以按X键阻止。

Q：如何强化同伴？
A：在旅途上有机会得到“太阳(シャイン)”标记，当收集够3枚时可到魔法使家强化同伴能力。

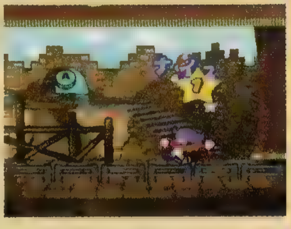
Q：地图上有心型金币标志的箱子有什么用？
A：当碰到心型箱子时，会自动消费指定数目的金币，从而达到全回复效果。

Q：散布各处的星之碎片有什么用途？
A：在地下水道有一个老人，在那里可用星之碎片来购买各种徽章。

攻略开始

序章　欢迎来到无赖镇

魔法地图

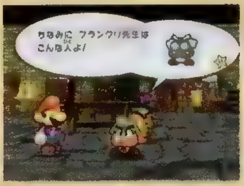


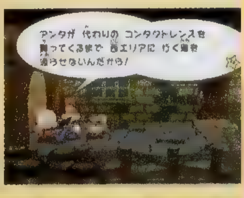
收到桃子公主寄来的信，马里奥来到了约定的无赖镇(ゴロツキタウン)。在港口处，马里奥找不到桃子公主，询问附近的人也打听不出她的下落。正当马里奥准备去北面广场时，遇到了满脸胡子身型庞大的男子，连同两名手下在质问一个女孩子有关星之石(スターストーン)的事情。得不到对方合作的胡子男准备使用武力之际，女孩子看到马里奥在附近，便立即跑来求援，而马里奥因此卷入了一场毫不知情的战斗。

因为是第一战，因此主要以熟悉系统为主。把胡子男击倒后，不服气的他马上召集所有手下，近百名穿白衣的手下蜂拥而至，向马里奥展开人海战术，场面顿时变得一片混乱。而趁着混乱之际，女孩带着马里奥向北面的方向逃走，总算是躲过了一次危机。来到广场，女孩自我介绍，说她的名字是姬斯汀纳(クリスチーヌ)，正在大学学习考古学，而马里奥也把自己拿着魔法地图的事告知了她。从路过的磨菇城老伯处，得知桃子公主失踪，但由于现在没有一点头绪，所以便接受姬斯汀纳的提议，尝试解开魔法地图之谜。按照她的说法，在无赖镇，住着一位知识渊博同时也是教授姬斯汀纳考古学的富兰克利(フランクリ)老师，把地图给他看说不定能得到什么线索。

CHECK POINT

- 在西面通路前会发生踩碎蘑菇婆婆眼镜的事件，不过由于暂时还无法得到隐型眼镜，所以这部份可先放下不管。
- 前往东面通路找博士的途中，会遇到小偷并被偷去一半钱。



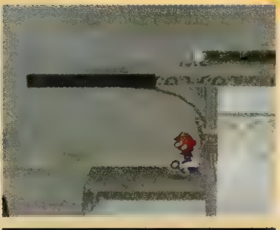


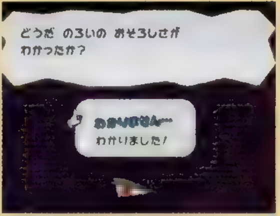
1000 年之门

富兰克利老师的家就是经过广场往西面通路走的第二间，里面全是老师的藏书。说明身份与来意后，便马上向富兰克利老师询问有关传说之宝的事情。最后得知先要找寻7颗星之石，然后小镇地下的1000年之门便会打开。而要找寻7颗星之石，便需要魔法地图的帮助。当看到马里奥手上的魔法地图后，富兰克利老师非常激动，马上吩咐两人带着地图前往传说之门。离开家后富兰克利老师撞破木栏，进入地下水道，这样三人向着1000年之门进发了。

纸片马里奥 RPG
Text:小志幽凉　Design:siulau

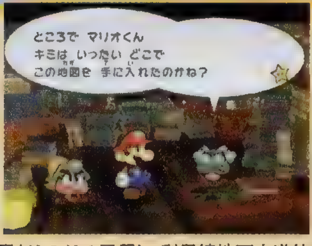
来到地下水道后，往右走会遇到"栗子怪三人众"，打倒它们后会发现平台的上方有一块在空中移动的踏台。绕到墙壁后方的通道，利用移动踏台跳到对岸后，便可以进入下一层。来到下层，这里能前进的路暂时只有一条，而途中会遇到带"？"的箱子，从里面可取得磨菇或火炎花等道具。接着用锤子破坏黄色大箱子令水管出现便可前往下一层。来到地下第三层后便向右走，踏上或敲打接近尽头标有"！"的蓝色按键，令右方出现阶梯。如上图从上方掉下取得"黑色钥匙(黒いカギ)"，最后再利用阶梯往上走进入房间，打开黑色宝箱令马里奥习得新技能"变纸飞机"，这样当他站在地上的飞机箭头台上按Y键，便能变成纸飞机飞到对岸。





新出现怪物

名称	HP	对付方法
ボー	2	任何攻击
クリボー	2	不能使用体撞等攻击，可使用锤子攻击
クリボー	2	锤子等地面攻击无效，可使用跳跃攻击
ヒンニャー	4	任何攻击

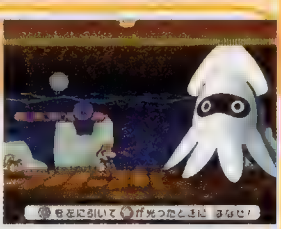


离开有黑色宝箱的房间，马上站在左方的飞机箭头台按Y键变成纸飞机，控制纸飞机在空中滑行，来到左方高台，最后终于成功来到1000年之门前。马里奥站在门前，不仅附近出现光芒，魔法地图也同时发光指示出第一颗星之石所在的地点。回到富兰克利家经他调查，发现第一颗星之石就在多拉多拉平原(ドラドラ平原)，利用镇地下水道处的水管便能到达。而在离开时，还可以从富兰克利处取得一个战斗用徽章"ガツーンナグーリのバッジ"。

利用水管来到地下水道，往右走会发现纸飞机箭头台，变成纸飞机飞到对岸后，会发现水中冒出一只触手，使用锤子敲打后，便进入了与巨大章鱼的战斗。

首领战ゲッソー

HP：12　攻击力：1　防御力：0



第一位首领级的敌人是只巨大的章鱼，也因为是第一场BOSS战所以难度不高。巨大章鱼会先伸出两只触手，只要先击打掉它们就会令章鱼从上方掉下来，此时便是最佳的攻击时机。当章鱼站起来的时候，会使用黑墨攻击，这时按B键进行防御比较保险。当轮到我方行动时便要不停进攻，重覆上述步骤便能很快结束战斗。当成功把章鱼击倒后，便利用新出现的移动踏台，进入右边的棕色水管前往多拉多拉平原。

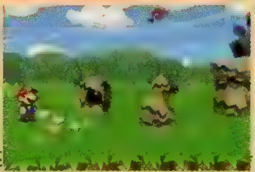
取得徽章	效果
ガツーンナグーリのバッジ	用巨大的锤子攻击敌人，消耗2点FP。

CHECK POINT

- 魔法地图指示星之石所在地后，战斗中便可以使用SPECIAL技(以下简称SP)，而以后当取得新的星之石时，SP点数便会增加。在战斗表现出色，观众欢呼时，可以回复使用的SP值。
- 从镇上来到地下水道向左走，会遇到一位售卖徽章的商人，而货币就是从各处搜得的"星之碎片"。由于现在没有足够的"星之碎片"，而且不少徽章在今后都能取得，所以先不用急着买。

STAGE 1　马里奥与城与龙

太阳与月亮



马里奥和姬斯汀纳利用水管来到了多拉多拉平原，很快天空突然变得漆黑，原来是一条巨大的飞龙从空中飞过回到自己的城堡。看到这一幕两人都感到非常惊讶。接着便向右边走，途中可从箱子中取得道具磨菇和徽章"ピンチデラッキーのバッジ"，而放在高水管左方的徽章还需要日后才能取得。继续往右走便会发现前方的路被大河截断。先调查上方的草丛会发现水管，利用它来到后方的山丘，再敲打该处的"！"蓝色按键，这样一座大桥马上呈现在眼前。通过桥后调查草丛会发现礼物箱，当然，里面的东西……。

马里奥和姬斯汀纳继续往右走，来到平原唯一的村子花花村(ハナハナ村)，

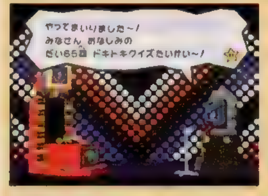
两人从村民处得知巩巴巴城(ゴンババ城)内有一只恐怖的飞龙，不过却没能打听出星之石的事，因此只好直接去问村长。由于村长的家是粉红色所以不难找到。来到村长家把找寻星之石一事说出后，村长认为星之石可能就在飞龙的城堡里。选择3次"もちろん"答应对付飞龙后，村长便说出去巩巴巴城的方法，原来必须先收集"太阳之钥匙(たいようのカギ)"和"月之钥匙(月のカギ)"才可以令秘密水管出现，而钥匙就放在村东面。与村子出口的村民谈话让木门打开后便可出村。在马里奥准备离开往东走时，一位龟少年龟太郎(ノコタロウ)叫住了他，交代了几句之后便离开了。

取得徽章	效果
ピンチデラッキーのバッジ	当马里奥HP过低时，敌人的命中率下降

CHECK POINT

- 平原有不少草丛，走到附近调查有机会取得金钱或道具等。

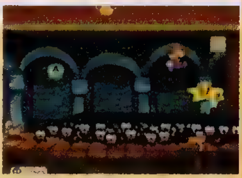
问答大会



离开花花村往东走，途中平原上能取得道具"POWブロック"，由于这是发展剧情的关键道具因此务必要拿到。接着继续往前走，会发现一个又一个的据点，当中的敌人都是以岩石为主。首先遇到的是小骷髅，由于目前的攻击力还不能有效伤害到它，所以只能使用道具"POWブロック"来对付，或者在敌人攻击的瞬间按A键来反击。通过第一个据点后，接着往第二个据点进发，途中在入口前的草丛放有道具"POWブロック"务必要取得。第二个据点的敌人为全身是刺的尖刺球，使用跳跃或锤子只会伤到自己，所以只能用"POWブロック"来对付。

来到最后的据点，把守这里的是岩石怪，不过只要能答对它提出的问题其中5道，这样岩石怪就会无条件地告诉玩家两把钥匙的所在地。但相反如果答错3题则会受到惩罚。回答"胜负する"准备一决胜负后，画面变成了问答大会的场地，由岩石怪出题马里奥作答。由于岩石怪的问题顺序每次都是一样的，所以如果想轻松过关，就参考下面各问题的答案吧：

第1问：たいようのカギ	第5问：ドカンに 入る
第2问：12コイン	第6问：ノコノコ
第3问：カメサブロウ	第7问：7问目
第4问：ゴンババ城	



成功答对5个问题后，总算得到岩石怪认同，而隐藏在下方的水管也出现了。另外如果答错3题，会出现4只针刺小骷髅，同样，现阶段只能以道具或防御反击来应对，胜利后岩石怪也会指出钥匙的场所。进入水管，首先可在中央通路取得徽章"ツギツギジャンプ"，然后可以从通路的左、右两侧尽头找到"太阳之钥匙(たいようのカギ)"和"月之钥匙(月のカギ)"。而取得时出现的毛球和金毛球敌人也不算强，需要留意的是当金毛球召唤大量同伴时，只要集中对付金毛球便能让其他毛球撤退。

取得徽章	效果
ツギツギジャンプ	攻击指令失败为止可顺序攻击敌人

新出现怪物

名称	HP	对付方法
コノコノ	4	任何攻击
シンノスケ	2	防御力高，攻击力不足时只能用道具或防御反击来对付
トゲダルマー	2	跳跃和锤子都不能使用，现阶段只能以道具或防御反击来对付
シンエモン	2	防御力，高跳跃攻击无效，攻击力不足时只能以道具或防御反击来对付
チョロボン	3	任何攻击
ゴールドチョロボン	10	任何攻击

飞龙之城

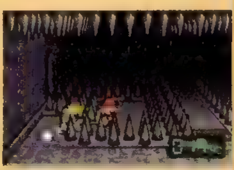
离开据点回到花花村，向村长报告后便从西面离开村子往巩巴巴城进发。在村口，之前遇到的龟太郎再次出现，原来他的爸爸曾到过巩巴巴城但之后再也没有回来，因此他希望能跟随马里奥一起前往城堡寻找爸爸的下落，选“はい”答应后龟太郎正式成为同伴。可以在地图上按X键使用踏龟壳的同伴能力，用于远距离取得道具或启动按键等。

继续往西走，来到平原入口水管右方的岩石阵前，把“太阳之钥匙”和“月之钥匙”嵌入左、右方的岩石，出现了两个“！”形的按键，只有同时攻击两个按键才能令秘密水管出现。先站在左按键的左方，马里奥向着左方按X键不放，这样龟壳会不停旋转，然后便走到右方的按键前，在放开X键的瞬间马上敲打右方的按键，如此两个按键便会同时受到冲击，秘密的水管就会立即出现。

进入巩巴巴城外围后，利用弹簧跳到上层，然后变身纸飞机飞越护城河。进入城后会遇到不少攻击力强的飞龟，活用龟会倒下的特性，当攻击目标倒下后便转而攻击其他站起来的龟，如此可令战斗变得轻松。另外在城入口的广间还可取得徽章“レンソクジャンプのバッジ”，由于此徽章根据玩家技术在战斗中可以打出无限伤害，所以务必取得并装备。

往右走来到第二广间，在那里龟太郎找到了他爸爸模样的骸骨。不过从遗留下来的信件中知道他不是爸爸，更知道了飞龙的弱点是害怕青蛙。正当往右准备去第三广间时，被门前的血色骸骨阻碍，它更会召唤出大量的骸骨。这里必需以连续跳跃的方式，跳到血色骸骨处跟它战斗。由于血色骸骨有同伴存在的情况下即使HP变成0也不会消失，所以最好待它HP剩下不多时使用全体攻击道具来清场。或是在战斗一开始使用火炎花等道具专心消灭杂兵，然后再攻击血色骸骨，当它的体力剩下0或1时，再使用一次火炎花，这种打法比较稳妥。

来到第三广间，会发现右方通往第四广间的门被上了锁，这里先跳到下方有黄色、紫色按键的平台，敲打紫色按键令上方的紫色方块降下，然后踏上紫色方块破坏黄色箱子，令黄色方块可以升降。然后再回到下方敲打黄色按键令黄色方块上升，如此便能向“！”红色按键放出龟壳，把阶梯从右方改为左方，前往第四广间。



来到有记录点的第四广间，由于上方的门被锁，所以直接去第五广间，同样向右方尽头的“！”红色按键放出龟壳不放，马里奥移动至右上方牢狱前再松开，藉此前往右方秘密的房间。在秘密房间内放着黑色宝箱，而“黑色钥匙(黒いカギ)”就放在右边的黑房间内，但要留意当取得的同时，天井、地面的尖刺会同时出现，必须要在50秒内离开房间！接着回到秘密房间，使用钥匙打开黑色宝箱，马里奥就能习得新技能“变薄”的能力，利用这项技能便可以顺利通过狭窄的场所如牢狱。同样利用此能力，在折返时可以从“！”红色按键上方的牢狱中取得击倒飞龙的重要徽章“ピッキョローンAのバッジ”，而回到出现血色骸骨的第二广间则能找到“巩巴巴城钥匙(ゴンババ城のカギ)”。拿着钥匙回到第四广间，利用绿色方块到上层开启门锁。当来到第三广间上层时，利用龟壳碰撞“！”蓝色按键令桥出现，然后从打开的窗户跳出城外继续往左方走，来到城堡的顶部。

取得徽章	效果
ハッピーハートのバッジ	战斗中马里奥的HP自动回复
レンゾクジャンプのバッジ	动作指令失误为止可连续攻击
ハートフエールのバッジ	马里奥的HP上限增加5点
ピッキョローンAのバッジ	马里奥攻击时发出青蛙叫声

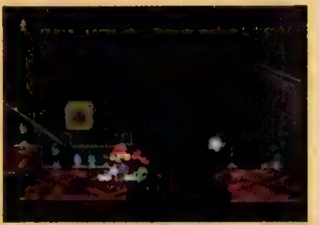
CHECK POINT

- 龟太郎成为同伴后，之前在平台高水管附近未能取得的徽章“ハッピーハートのバッジ”，可利用他的能力取得。
- 在巩巴巴城外围的护城河前，左下方破桥下存在着通路，那里可以取得徽章“ハートフェールのバッジ”。
- 巩巴巴城第三广间处，紫色按键前按X键放出龟壳，然后踏上紫色方块，可取得星之碎片。
- 第三广间上层从窗户跳出城往右走，可以取得星之碎片。

名称	HP	对付方法
パタパタ	4	空中系攻击（如跳跃）
ホネノコ	1	锤子或龟壳等攻击
ブラッディホネノコ	5	锤子或龟壳等攻击

飞龙之战

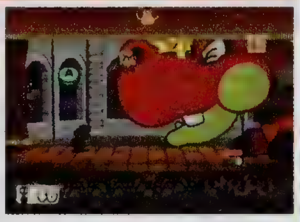
从第三广间上层窗户跳出城外继续往左来到上层广间，向绿色方块放出龟壳后移动到大绿色方块上，利用龟壳来到更上层，然后进入左边的房间。在房间里，马里奥遇上了老鼠女贼，过后打开其中一个的宝箱，可以找到第2把“巩巴巴城钥匙(ゴンババ城のカギ)”，用来开启房间对面被上锁的门。



进入被上锁的广间后，在右边尽头发现黄色方块，敲打后出现黄色大方块，乘上去来到上方的狭窄小路，往左走使用“变薄”穿过扶手来到纸飞机箭头台上，使用“变纸飞机”飞到对岸的门前。穿过大门，会来到第四广间的上层，这里先往下方的楼梯走，跳起撞到黄色方块令巨大黄色方块往下掉后发现第3把“巩巴巴城钥匙(ゴンババ城のカギ)”就在对岸，利用龟壳便能轻松取得。接着就去上方的楼梯开锁，穿过一条长长的回廊便能到达最顶部的飞龙居所。当飞龙知道马里奥的目的是得到宝物后，非常愤怒的它马上展开了攻击。

首领战ゴンババ

HP：20　攻击力：5防御力：1



第一关的BOSS是城主飞龙，如果单从它的实力来说确实是非常难对付的敌人，不过只要已取得马里奥攻击时发出青蛙叫声的徽章“ピッキョローンAのバッジ”并装备的话，战斗的难度将会大大降低，当马里奥攻击飞龙两次后，它的攻击力将会变成1，因此只要注意我方的HP并积极进攻的话便没有问题。当飞龙的HP剩下1时，它会不停地用物品引诱马里奥，这时只要不停选择下方的选项，然后当飞龙回复HP后再次攻击便能胜利。

击倒飞龙后，不但从它的口中吐出所有观众，当中还有龟太郎失踪已久的爸爸，原来马里奥一直寻找的星之石就在飞龙的肚子里，而龟太郎的爸爸出来的同时也将这颗星之石带了出来，最后马里奥习得了新的SP技“デッカクドッカン”。

在记录后，玩家会转而控制桃子公主，先进入左边的浴室洗澡，接着会发现右边大门打开了，移动到最右边的主电脑室发生事件后便告完成。接着玩家控制大魔王库巴，在城内往最右走就可以了。回到马里奥这边，向花花村的村民们告别后，便回到无赖镇地下的1000年之门前的台座，展示出星之石以取得下个目标的场所。

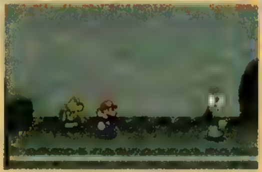
取得徽章	效果
ピンチデマモールPのバッジ	同伴濒死时所受伤害减半
キケンデパワーPのバッジ	同伴濒死时攻击力增加5点

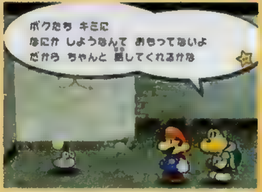
CHECK POINT

- 遇到老鼠女的房间可取得一个太阳标志。
- 被上锁的大广间内，上方纸飞机箭头台的右上方可取得星之碎片。
- 飞龙回旋通路前的广间可取得一个太阳标志
- 取得第3把巩巴巴城钥匙的第四广间上层，黄色方块掉落后往下跳可取得徽章“ピンチデマモールPのバッジ”
- 花花村村长家右侧，使用“变薄”进入木栏可取得徽章“キケンデパワーPのバッジ”。
- 回程来到入口的水管时，敲打最左边的大树可找到星之碎片。
- 无赖镇经宿屋到2楼从左边门出外，蘑菇婆婆家屋顶左角可找到星之碎片。

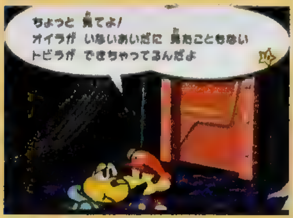
STAGE 2 不思议之森与巨树

影之三姐妹



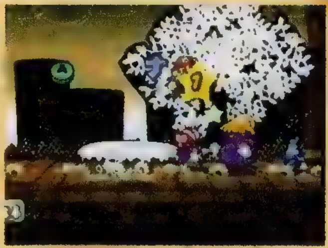


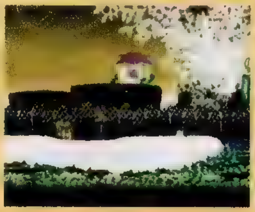
从1000年之门前的台座处得知第二颗星之石所在的场所后，便马上回到富兰克利老师家进行分析。最终知道了下一颗星之石就在不思议之森内，通往森林的水管就在地下水道内。利用水管进入后，向能找到黑色箱子的第三层走，在途中会遇到富兰克利老师曾提过的小型生物。使用“变薄”能力穿过铁栏便能找到。从小生物普尼夫那里知道了不思议之森的大树来了一班称为机械罚点（メガバッテン）的坏蛋，马里奥答应为他对付坏蛋后，普尼夫也欣然为两人带路。由他进入墙壁的小洞打开楼梯上方的隐藏通路，往右便能找到去不思议之森的水管。



来到森林后往右走，遇到了影之三姐妹并发现了她们手中的项链，由于她们没有发现马里奥的身份所以可以混过去。继续往右走，终于来到通往大树的水管，然而来到大树前发现入口被结实地锁住了无法进入。不过普尼夫说他还知道有隐藏的秘密入口，但如要让入口显现就必须借助云精灵古阑达（クラウダ）的力量，而她就住在森林的深处。回到刚才入口的水管继续向右进发。

向右走，会发现前方的路突然变高不能前进。细心留意会发现墙壁右下方有个入口，可以先来到上方被大树阻挡的木台上，从左端敲打“↑”按键令连着纸飞机箭头台的水管上升，进入水管利用“变纸飞机”的能力飞越右边的高地。而飞越高地后更能从“？”箱子里取得徽章“ジシーンアタック”。接着再往右走，便能到达古阑达的住所，利用“变薄”穿过草堆进入水管。





来到古阑达的住所，马里奥找不到半个人影。原来古阑达因为失去了项链而害怕与人见面，没办法只能先答应为她找回项链。离开大屋回到不思议之森入口。当马里奥再次遇见影之三姐妹时，为了夺回古阑达的项链只能硬着头皮上了。

影之三姐妹的攻击不算强，不过HP较多而且人数也比我方多，长期战会很不利，因此最好使用强力技如“レンゾクジャンプ”等来减少对方的战力，迅速结束战斗。如果不幸被对方缩小降低了攻击力，最好选择防御或回复，否则所受的伤害可不是闹着玩的。成功击退影之三姐妹，落荒而逃的她们掉下了“项链（ネックレス）”。拿着项链回古阑达的住所交给她，她以热吻作为回报并成为同伴，古阑达可操纵风向。

取得徽章	效果
ナイスデボウギョのバッジ	马里奥防御指令成功时，防御力增加1点
フラワーフエールのバッジ	FP的最大值增加5点
ジシーンアタック	敌全体受到伤害
スーパーアピールPのバッジ	同伴使用“アピール”指令时星数增加增多

CHECK POINT

- 在地下水道通往不思议之森的房间，从隐藏通路往左走，可以取得徽章“ナイスデボウギョのバッジ”。
- 在大树外右下尽头，可以取得徽章“フラワーフエールのバッジ”。
- 在连着纸飞机箭头台水管上方的“↑”按键左边，可取得星之碎片。
- 同样在连着纸飞机箭头台水管上，在飞机台的左边可取得太阳标志。
- 云精灵家附近水管左边可找到星之碎片。
- 敲打云精灵家附近大树，会掉下一颗星之碎片。
- 进入云精灵的房间，可以取得徽章“スーパーアピールPのバッジ”。

新出现怪物

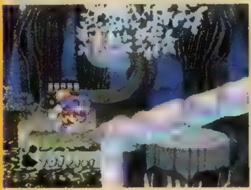
名称	HP	对付方法
パックンフラワー	4	锤子或龟壳攻击
シンエモン	2	防御力高，攻击力不足时只能以道具或防御反击来对付
クロクモーン	4	在空中时只能跳跃攻击，降下时可使用锤子，全身放电时不能跳跃攻击
ビビアン	10	任何攻击
マリリン	12	任何攻击
マジョリン	9	任何攻击

营救行动

带着云精灵古阑达来到大树前，由树根往上走，然后向着入口的上方吹风，终于成功吹走覆盖隐藏入口的障碍物，然后普尼夫在内部为马里奥打开了入口的大门。进入大树的内部，普尼夫发现自己的同伴全部不在，反之出现了曾袭击马里奥的蒙面军团。击倒了敌人后后，普尼夫的同伴终于出现，并得知包括普尼夫妹妹在内的同伴全被掳走。其中一只肥普尼向马里奥提出请求，只要能救回同伴和击退针刺族的话，便协助他找寻星之石，事不宜迟我们赶快开始行动。

首先利用水管来到上层，通过3次水管后来到普尼族人被困的红、蓝色牢狱房间，接着前往左边，再次遇到老鼠女贼之后将杂兵击倒，拣起掉下的“红色牢狱钥匙(赤いろうやのカギ)”，打开囚禁普尼婆婆的红色监牢。听完普尼婆婆“一小时”的教悔后，回到大树入口跟其他普尼会合，然后从婆婆那里取得“普尼普尼玉(プニプニだま)”，带着包括普尼夫在内的11只普尼一起行动。

从水管升上一层，然后让11只普尼站在中央机械的台座上，向机械凹陷位置使用“普尼普尼玉”，这样就会出现新的水管到达上锁大门的后方。击倒敌人开启大门后，利用“普尼普尼玉”使用前方机械让普尼们集中，然后使用大风让普尼们掉进泡泡池被气泡包围，借此把他们吹到对岸，然后从对岸的水管去下一层。



经过3次水管移动后，来到左边有狭窄小路往100只针刺族房间、右边有10只针刺族房间的广场。这时先前往右边10只针刺族的房间，以我方11只普尼的战斗力，再加上马里奥和古阑达的帮助，不费吹灰之力便攻陷对方巢穴，从而进入内部取得“蓝色牢狱钥匙(青いろうやのカギ)”。取得钥匙后，当然第一时间回红、蓝色牢狱房间解救其余的普尼，这样跟随马里奥的普尼一口气增加到101只！可以到下层去挑战100只针刺族房间，而途中当然要先经过气泡区域。另外在窄路上出现的蜘蛛，必须利用放出龟壳进入战斗来对付，否则普尼们会害怕蜘蛛而阵脚大乱。

成功以101只普尼击倒100只针刺族，破坏其巢穴继续前进。然而在尽头的机械处使用“普尼普尼玉”时，竟中了敌人的圈套致使全部同伴被困，只好由马里奥以“变薄”能力离开牢狱寻求拯救普尼们的方法。从刚出现的水管往下走，敲打黑色“！”方块后发生地震，然后便记下柱上的4个标志，前往10只针刺族巢穴的内部。在该处，会发现新追加的4个白色“！”方块，敲打后柱上的标志会更改，只要由左至右调节标志为：太阳、月亮、普尼、星星，这样隐藏的通路就会出现，从中取得新装备“超级靴子(スーパーブーツ)”，可以在空中按A键使出回转跳跃破坏轻型木板。马上回到普尼们被困的房间，进入牢狱对着白色木板使用回转跳跃，镶嵌“普尼普尼玉”后以大风把所有普尼吹至洞穴从而救出。接着前往左边进入水管到上层，破坏前方的白色木板进入台上的水管，带着101只普尼往大树的最下层去。

取得徽章	效果
[illegible]	同伴防御指令成功时，防御力增加1点
チャージのバッジ	马里奥可从“作战(さくせん)”中选择“チャージ”

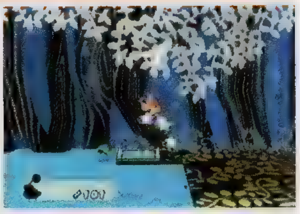
CHECK POINT

- 在大树内有白色的树叶，进行调查有机会找到道具或金币。
- 如果发现普尼失散找不到，只要回去找普尼婆婆协助便可。
- 在大树泡泡池的右下方，可取得太阳标志。
- 通过泡泡池往下层走的途中，会发现瓶状的柱子。使用大风会出现纸飞机箭头台，借此漂到底部大石上取得太阳标志。
- 跟针刺族决战的左右房间中央广场处，向左边“？”箱之下放出龟壳，会出现一个隐藏的踏台，从而取得徽章“ナイスデボウギョPのバッジ”。
- 在对付针刺族前的广场，向底部左边使用大风，会出现隐藏商店。
- 在对付针刺族前的广场，底部水管左边的草堆可找到星之碎片。
- 在普尼们中下圈套房间左边的水管后，可取得星之碎片。
- 在普尼们中下圈套房间下方的水管后，可取得星之碎片。
- 取得“超级靴子”后，破坏10块针刺族巢穴地上的木板，跳越石柱去取得太阳标志。另外放出龟壳可取得徽章“チャージのバッジ”。

新出现怪物

名称	HP	对付方法
ぐんだんいん	2	任何攻击
バリアーン	4	先破坏防护罩才能攻击本体
パイダース	5	跳跃攻击

星之石被夺



下层的敌人较多，而当来到水池部份时，先利用左边水管到下层跳至对岸，然后踏上蓝色“！”按键令蓝色“！”方块下沉时放出龟壳不放，最后离开按键令方块升上水面后，便放开龟壳来撞方块，令水池的水全流向下层，这样普尼们便能安全地越过对岸。

进入右边的水管来到下层，接着用101只普尼启动机械下降至最低层。往右边走便能到达大树的神殿，再次以101只普尼启动机械终于出现第二颗的星之石。就在此时，一直埋伏在附近的贝基达(バッテダ－)突然出现并夺走了星之石，启动引爆装置的他马上逃之夭夭。马利奥马上追赶，击破了他的手下追至大树入口前，幸得有普尼婆婆拖延时间才成功赶上贝基达，开始了与罚点机械人的战斗。

首领战 バッテンダーロボ

HP：30　攻击力：2防御力：1

本关BOSS的攻击力只有2不算强，不过要看准时机作防御却有一定难度。当战斗进行一定时间后，机械会放出飞拳攻击，不过只要在飞拳停留在空中的一回合内击破便算安全，因此每次看到飞拳时都要优先攻击，否则会带来4点以上的伤害。只要能牵制飞拳，剩下的地震等招式不算可怕，看准机会使用SP来回复便可。唯一要注意的是千万不能派出龟太郎，否则他倒地时只会变成负累。

成功击破罚点机械人后，贝基达掉下了星之石，跟手下们落荒而逃。现在马里奥终于取得第二颗星之石，并习得了新的SP技“ジカンテトマレ”。

记录后，会转为控制桃子公主，先进入左边的浴室洗澡，然后调查储物柜右边的门会打开。前往主电脑室开始练习舞蹈，按下跟出现相同的按钮便告完成。而来到库巴的部份，完成了动作游戏看过事件后也告完成。回到控制马里奥，向普尼族的朋友告别后，便回到无赖镇地下的1000年之门前的台座，展示出星之石以取得下个目标的场所。

取得徽章	效果
[illegible]	成功时敌人的攻击力下降

CHECK POINT

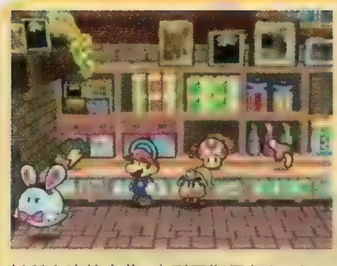
- 大树最下层的水池部份，把水放走后，在上层可找到徽章“ミニミニフミィ”，而在下层跳到荷叶上则可取得太阳标志。
- 在追赶贝基达的途中经过房间的草堆可找到星之碎片。
- 当马里奥取得超级靴子习得回转跳后，可以取得隐藏在地版下的星之碎片，而以下便是目前为止隐藏星之碎片的位置：

—不思议之森云精灵家房间的床下方。
—大树内肥皂泡广间上层房间的水管前。
—大树中蓝色牢狱的中央。
—无赖镇中央广场死刑台下方。
—无赖镇东区地下水路入口，右边移动台座下方。
—无赖镇东区域富兰克利老师的家前。
—地下水路1000年前大门正下方。
—地下水路黑色箱的下方。
—地下水路连着不思议之森的水管房间。
—巩巴巴城取得钥匙的牢狱内左边角落。
—花花村离岛大头花人下方。
—花花村右边出口守卫下方的花丛。
—无赖镇中央广场往上走，后巷右边狭路木箱附近。
—港口往中央广场右边楼梯的左边空地。

STAGE 3 燃烧吧！皇者

天空之街

从1000年之门前的台座处取得第三颗星之石的场所后，便马上回到富兰克利老师处进行分析。知道了下一颗星之石就在漂浮在空中的乌龙街(ウーロン街)，该处举行的斗技场经常举行激烈的战斗。要去乌龙街，必须乘坐一天只有一班的飞行船，不过现在的问题是如何取得船票。去无赖镇西区找玛菲亚首领莫迪奥妮(モンテオーネ)说不定能解决问题吧。



现在的目标是要去西区，不过道路仍然被蘑菇婆婆挡着，前去道具屋询问说有隐形眼镜出售，再过一会儿看到店主走出店铺，原来“隐形眼镜(コンタクトレンズ)”终于再入货，可以购买交还给蘑菇婆婆，这样去西区的路便畅通无阻了。虽然来到了西区，不过马里奥根本找不到迪奥妮，最后回到东区，使用“变薄”的能力穿过委托所左边的窄巷，来到了斯尼尔(スネイル)盗贼团的藏身之所，终于从斯尼尔那里打听到莫迪奥妮的藏身处。支付了64个金币的情报费后，得到了要在西区道具屋按顺序购买“しなびたキノコ”和“グルグルめまわし”，然后当店员问到喜欢的颜色时则回答是“黄色”。

得到情报后第一时间到西区道具屋，当购买两件指定道具后，店员会问马里奥的胡子是什么色，这里要回答“黑色”，然后再问到喜欢颜色时便回答是“黄色”，这样女店员会打开秘密通道让我们见首领莫迪奥妮。马里奥向首领莫迪奥妮说出自己的来意后，他也爽快地答应会准备飞船票，不过条件是先找他的女儿摩妮(モニー)和组长比顿(ピートン)。经过一番搜寻，终于在港口找到了摩妮和比顿，不过两人似乎没有回去的打算，没办法只好回首领莫迪奥妮处报告。把两人的行踪告诉首领莫迪奥妮后，摩妮和比顿终于愿意回来解释，最后更得到首领莫迪奥妮谅解让他们离去，而他为遵守承诺也把“飞行船票(飞行船のチケット)”交给马里奥，如此便能乘坐飞船前往乌龙街了。

来到乌龙街，马上进入斗技场，刚好遇到斗技场皇者的精彩比试，而他显示给观众看的皇者腰带跟星之石非常相似。为了取得腰带上的星之石，选择“チャンピオンになる”决定成为斗技场选手并成为皇者，跟大堂左、右两侧的保安说明来意后，可进入幕后通道直接跟斗技场老板格斯(ガンズ)提出要求。格斯带领马力奥参观过斗技场设施后，马里奥正式成为选手，从2级选手训练房开始挑战更高名次的对手。

取得徽章	效果
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
ピンチデマモールのバッジ	马里奥濒死时所受伤害减半

CHECK POINT

- 地下水道取得黑色宝箱房间的楼梯下，使用大风出现隐藏空间，取得徽章“ハッピーハートPのバッジ”。
- 东区斯尼尔盗贼团巢穴外的木箱后，可以找到星之碎片。
- 把隐形眼镜交还给蘑菇婆婆后，只要交给她一些道具，就可以制作一些特别的料理。
- 西区入口下方的石墙右下角可找到星之碎片。
- 西区大水管的后方可找到星之碎片。
- 西区游戏场门前，使用回转跳可找到星之碎片。
- 搭乘飞行船水管的后方可找到星之碎片。
- 乌龙街广场按右边“！”按键后，跳上右侧茶座的屋顶可取得徽章“パワープラスPのバッジ”。
- 乌龙街广场斗技场入口右侧的柱内可找到星之碎片。
- 乌龙街广场电话亭后方可找到星之碎片。
- 乌龙街广场右侧茶座内长桌子的左边可找到星之碎片。
- 幕后通道左侧靠近比赛入口的大箱子里，可以找到徽章“ピンチデマモールのバッジ”。

皇者之路

马里奥成为选手后，每次只要启动墙上的通讯器，选择“试合する”便可开始进行比赛。比赛项目分为升级战和保级战，当战胜比自己高名次的对手时可以升级，相反败给比自己名次低的对手时则降级。此外，每场格斯都会提出各种特别的要求让马里奥完成，当中会有令观众欢呼、受伤次数、不使用FP、不使用SP、不使用锤子、不使用跳跃、指定回合内胜出、指定回合内不能攻击……等等，务求能博取观众的欢心。不停的战斗当升至第16位时，会发生皇者到大堂亮相的事件。当升至15位时，会收到大街的热狗店推出新商品的讯息，这时便离开斗技场去大街。来到大街时，发现热狗店老板因蛋逃走而非常烦恼，最后蛋跳到热狗店店顶而停止。利用大街右边的“！”方块，以回转跳跃按动方块后，跳到茶座的屋顶再跳到纸飞机箭头台，然后“变纸飞机”飞到热狗店店顶。由于蛋向马里奥救求，选择“助ける”后得到热狗店老板的认同，最后再选择“ついてきていい”后蛋便会同马里奥一起行动。

继续战斗终于来到晋升成一级选手的第10位争夺战，然而对手却是防御高且有针刺的铁骷髅，马里奥的任何攻击对它们毫无伤害，在束手无策下终于败北，好在仍然维持原来的第11位。就在此时，马里奥发现一直跟随自己的蛋不见了，原来蛋内的小耀奇终于孵化出世，并愿意协助马里奥取得皇者的宝座。替小耀奇起个名字后便正式成为同伴，可以骑着它移动速度加快，按X键更可漂浮在半空中一段时间。有了小耀奇的协助，再一次挑战第10位争夺战，只要使用小耀奇的技能“吞下去(のみこみ)”，便能轻易击倒那些攻击力高防御力高的敌人，成功晋升1级选手的行列。

CHECK POINT

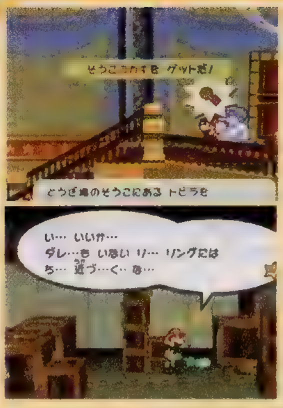
- 在训练室内，走到床前按键可以休息，回复HP和FP。

新出现怪物

名称	HP	对付方法
コウラーズ・ノコノコ	4	跳跃攻击
コウラーズ・パタパタ	4	跳跃攻击
サンボ	4	锤子或龟壳攻击
トゲゾ	3	锤子或道具攻击
ジュゲム	4	跳跃攻击
ボロドー	5	任何攻击
ハイパーシンノスケ	3	以龟壳或云精灵的撞击攻击
アイアンシンエモン	6	使用小耀奇的技能“吞下去(のみこみ)”

幕后黑手

听过老板格斯的训话后，马里奥现在可以在1级选手训练房挑战更高名次的对手。正当马里奥开始怀疑皇者腰带的星之石是真是假时，收到了署名X的邮件，说今后听从他指示可找到星之石。虽不知道是怎么回事但只好等待X下次来电。成功晋升至第8位时，再次收到X的电邮，这次他指示马里奥去斗技场外右边的茶座。跟茶座老板谈话，原来有人留下了一件物品给马里奥，是一个令锤子威力增强的“超级锤子(スーパーハンマー)”，此外按B键不放转动Analog的话，更可使出破坏大的回旋锤。取得超级锤子后，再次收到X的邮件，这次他指示马里奥去2级选手训练房破坏墙壁，而他所指的就是房间左边的黄色大方块，进入密室后跳到书架上，以小耀奇漂浮半空的能力取得左边架上的“可疑文件(あやしいしょるい)”，知道了一些有关星之石的事情。继续晋升战，战胜后虽然途中可能出现挑战者，不过对名次没有任何影响，此外还会收到各式的食物等，但当然不建议大家吃下去。另外在第5位争夺战时更会遇到大魔王库巴。



当成功晋升至第4位时，神秘的X再次电邮，今次他指示马里奥前往街边的电话亭，而在该处找到了"仓库钥匙(そうこのカギ)"，可以进入斗技场幕后上锁的仓库。来到仓库又遇到老鼠女贼，X指示马里奥到仓库的2楼，向该处的铁箱使用大风会出现黄色箱，然后再敲打"!"方块便出现通往2楼的楼梯。于仓库2楼，使用小耀奇的漂浮技来到左边黄色大方块前，破坏后可进入通风气槽偷听老板格斯的对话，接着使用"变薄"的能力从气槽口离开。然后再继续战斗，当成功成为第1名时，再次收到X的指示前往大堂用大风把墙上马里奥的海报吹走，这样可以在上层的海报中找到第2把"仓库钥匙(そうこのカギ)"，可以用来开启仓库2楼右边被锁的房间大门。按照指示来到仓库被锁的房间，破坏黄色大方块时发现失踪了的选手们，究竟斗技场隐藏着什么不可告人的秘密?

取得徽章	效果
[illegible]	[illegible]
ハートフエールPのバッジ	同伴的HP最大值增加5点

CHECK POINT

- 进入仓库1楼在铁箱前使用大风，在右边的黄色箱子旁可找到徽章"チャージPのバッジ"。
- 在仓库2楼可以找到太阳标志。
- 在仓库2楼的左边破坏黄色方块，可以到徽章"ハートフエールPのバッジ"。
- 仓库2楼被上锁的房间内，右边尽头木箱后方可找到星之碎片。

新出现怪物

名称	HP	对付方法
アカトゲメット	4	使用小耀奇技能吞下去(のみこみ)
ウラノコ	6	跳跃攻击
ウラパタ	6	跳跃攻击
グリーンチョロボン	5	任何攻击
フラワーチョロボン	6	任何攻击
レッドカメック	7	任何攻击
ホワイトカメック	7	任何攻击
グリーンカメック	7	跳跃攻击
クッパ(20)	30	锤子或龟壳攻击，但仍要准备大量的攻击道具
ヤリクロン	20	锤子或龟壳攻击
ハンマーブロス	7	任何攻击
ファイアブロス	7	任何攻击
ブーメランブロス	7	任何攻击
レッドワンワン	6	锤子或使用小耀奇的技能"吞下去"
トゲノコエース	25	锤子或使用小耀奇的技能"吞下去"

部份道具效果一览

道具	效果
キノコ	回复5点HP
スーパーキノコ	回复10点HP
ウルトラキノコ	回复50点HP
しなびたキノコ	回复1点HP
きんきゅうキノコ	当HP变0时自动回复10点HP
じわじわキノコ	一定时间HP逐渐回复
びりびりキノコ	一定时间令同伴附上雷电，可用身体直接攻击
ハニーシロップ	回复5点FP
ホットドッグ	回复5点HP和FP
イカレエール	我方HP和FP倒转，但不会超过最大值
スッキリドリンク	解毒
ねむれよいこよ	令敌全体进入睡眠状态
POWブロック	敌全体2点伤害
ファイアフラワー	敌全体3点伤害
かみなりゴロゴロ	敌单体5点伤害
ゆらゆらじしん	敌全体5点伤害
あっちいけシッシ	一定几率赶走敌人
こおりのいぶき	敌全体3点伤害，并进入冰结状态
デカデカドリンク	一定时间我方攻击力上升
ふにゃふにゃくん	一定时间敌人防御力下降
カチカチコウラ	一定时间我方防御力上升
てきヨケール	一定时间敌单体命中率下降
グルグルめまわし	一定时间敌全体命中率下降
しゅくはくけん	免费宿屋卷
なにがおこるかな	效果不明，使用后……

© ATLUS 2004

● ATLUS ● 已发售 ● RPG ● 1人玩 ● DVD-ROM
● 记忆容量 305KB ● 7329 日元 ● http://www.atlus.co.jp/

数码恶魔传奇 同调化身
Text：义经 Design：MW

上期为各位玩家以简单的流程介绍完整个游戏的主要攻略路线，本次笔者将会详细讲解游戏过程中需要注意的细节与故事剧情。闲话到此为止，《数码恶魔传奇 同调化身》详尽攻略第一回立即展开！

登场恶魔一览

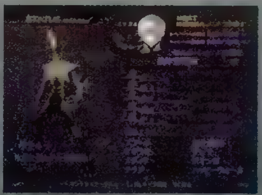
正如上期介绍的那样，由于本作采用了“PHASE TURN SYSTEM”的关系，战斗时掌握敌方的属性特点相当重要。以下将会列出（“Atma——恶魔的力量苏醒”至“陷阱”）攻略范围内的登场恶魔特性。

种族	名称	等级	耐性	弱点	吸收	无效	反射
鬼族	オンモラキ	1	炎	冰	—	—	—
兽族	アルプ	3	地，电	—	—	—	—
魔族	スライム	3	物	炎，冰，地，破	—	咒	—
鬼族	ガキ	3	—	炎，地	—	—	—
鬼族	モウリョウ	5	地	冰，破	—	炎，咒	—
兽族	エンプーサ	6	—	炎	—	冰	—
龙族	コカトライス	8	冲	铳，冰	—	—	—
鬼族	グール	10	—	炎，地	—	—	—
龙族	イズチ	10	—	电	冲	—	—
魔族	ブロブ	12	物	冰，地，破	—	咒	—
飞天族	マッハ	12	地	铳，电	冲	—	—
鬼族	ヤカー	13	—	破，冰	—	炎	—
兽族	アピス	13	—	地，咒	—	破，状	炎，冰，电，冲
飞天族	パイプ・カハ	15	物，冲，地	铳，炎	—	咒	—
兽族	ネコタマ	15	—	电	—	魅	—
兽族	バイコーン	16	炎，冰，冲	状	电	—	—
鬼族	キュウキ	16	—	地	—	咒	—
龙族	タラスク	16	物	地，炎	—	电	—
鬼族	ヨモツイクサ	17	—	冲	—	咒，神	—
飞天族	アークエンジェル	17	物，地	咒	—	破	—
魔族	サキュバス	19	地	电，破，封，混，神	—	魅	—
鬼神族	ヴァルキリー	20	物	封，混	—	炎，破	—
魔族	オンコット	20	物	电，魅，神	—	—	—
兽族	ケルピー	21	地	炎	—	电	—
兽族	ヌエ	23	—	冲，魅	—	冰，咒	—
鬼族	トウルダク	23	—	破，混	—	炎，咒	—
兽族	ユニコーン	24	冰，冲	咒	—	破，魅	—
魔族	バフォメット	26	状	破	—	炎，咒	—

物=物理　铳=铳击　炎=火炎　冰=冰结　电=电击　冲=冲击
地=地变　破=破魔　咒=咒杀　封=魔封　魅=魅了　神=神经
混=混乱　状=状态异常（混乱，魅了，神经）

主角能力该如何分配？

《同调化身》与“《真・女神转生》系列”的作品有一个共同的特点，那就是主角的能力可任由玩家自行分配。每次当主角的等级上升时，都可以随意分配3点能力值。虽然一方面可以说是让玩家在游戏时拥有较高的自由度，然而另一方面只要育成出现失误，就有可能造成不可挽救的后果。以下将会为玩家介绍一下笔者的育成方针。



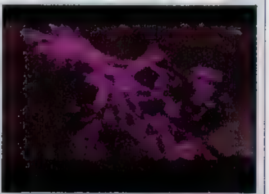
就笔者的经验而言，由于本作中大多数敌人都拥有特定的属性弱点，而且还有不少敌人对物理攻击有着相当高的耐性，甚至能使物理攻击完全无效。同时，由于该作品的战斗系统“PHASE TURN SYSTEM”的独有特色，能否命中敌人和回避敌方的攻击，对战局有着关键性的影响。最重要的就是物理攻击的威力上限，远比魔法攻击的上限低。因此笔者个人建议以“速”和“魔”为中心育成角色。另外主角的HP也不能过低，所以在强化前“速”和“魔”以后，应优先提升主角的“体”。

在游戏的初期虽然MP的补给会比较困难，不过只要学会“古神”曼斗罗的技能，就可以借助“魔力泥棒”从敌人的身上吸取MP。而学会“异神”和“秘神”的技能后，还可以在移动的同时回复角色的MP。只要经过开始阶段的困难期，就不用担心MP的问题。

100%Critital攻击！

本作与大多的RPG一样，设有多种不同的异常状态，其中“冰结”和“感电”在游戏中占有着相当重要的位置。虽然出现“冰结”和“感电”状态时，并不会像“猛毒”一样不断地减少体力，也不像“魅了”一样会对已方进行攻击，不过却会完全失去活动能力。在出现这两种状态时，除魔法攻击以外，所有的攻击都会变成“必中”和“会心一击打”，大幅增加了攻击的威力。当出现这两种状况时，就要多加利用了。

Atma——恶魔的力量苏醒



在Embryon与Assignments的势力范围交界处，突然出现一个神秘的物体。前往视察该情况的萨菲（Serph），率领着一群部下来到神秘物体的附近。不出所料，敌对组织Assignments的首领Harley Q也来到了现场。认定神秘物体为Assignments设下的陷阱，要求Assignments将物体撤回的萨菲，竟然收到从Harley那里发出的一模一样的讯息。正当众人感到意外的同时，神秘物体突然发生异变放出无数的光球……

被光球穿过身体后失去知觉的萨菲在醒来时，四周的Assignment成员已经全部消失。而在现场留下的，就只有一名神秘的裸体黑发少女。

回到大本营Muradhara后，为了查明事件的真相和少女的身份，于是萨菲就决定与哈特（Heat）和安吉拉（Argilla）前往Assignments的领地Svadhisthana，找Harley问个究竟。

在守备力量意外地薄弱的Svadhisthana中，等待着萨菲的是完全失去冷静的Harley。感到疑惑而提出疑问的安吉拉，换来的是令人意想不到的回答。“你们不是将我的部下都吃掉了吗？”就在不愿承认这个事实的安吉拉面前，被击倒的Assignments成员突然变成怪物的模样，同样的事情此刻也同时发生在萨菲等人身上……

面对着坦然接受变化的哈特，与不能承受这种现实的安吉拉，为了得知一切特殊事件的来龙去脉，萨菲决意找出Harley问个究竟。

在一轮追逐战过后，萨菲一群人终于将四处逃亡的Harley捉住。面对哈特提出的有关那名少女的质问，Harley的回答则只有“不知道”。然而对于这个答案，哈特却不能感到认同，更对Harley进行粗暴的审问。惊慌到了极点的Harley，失去了自制的能力，为求自保而向萨菲等人展开猛烈攻击！

Svadhisthana

出现敌人

鬼族オンモラキ、兽族アルプ、鬼族モウリョウ、魔族スライム、鬼族ガキ、龙族コカトライス、兽族エンプーサ

简单流程

1	从起点出发，到达A点后启动机关。到达B点就会发生战斗。
2	到达C点，前面的路就会被封闭起来，利用楼梯b启动上层的机关。

3	路经D点时，击倒途中的敌人，然后经楼梯f，前往上层，启动E点的机关。
4	经北面的通道前往E点后，向目的地F点进发。

强制战斗

发生地点	敌人/数量
B	グールx2
C上层	コカトライス
D	エンプーサx2
F	ハヤグリーヴァ

首领战

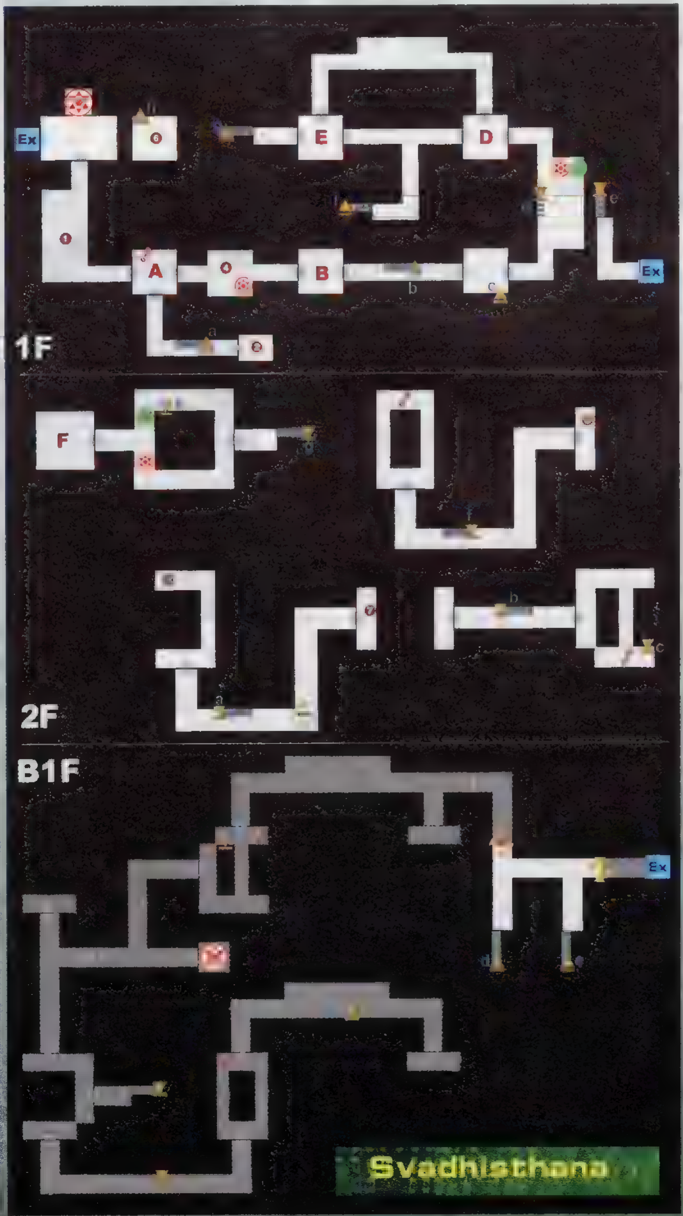
名称	阿修罗ハヤグリーヴァ
弱点	冰结
HP	约600
应战LV	7–8

虽然这只是游戏中的第一个BOSS，不过就已经拥有多达约600的HP，物理攻击力也不错，而且对火炎魔法还有相当的耐性。唯一的弱点就是"冰"。现阶段可以使用冰结魔法的就只有主角一人，不过其实只要在"冰结魔法"上稍加功夫，就可以让主角攻击力大增。

在战斗开始前，哈特可以使用"火炎ブレイク"，同时萨菲装备上在5处回收到的ショック弹。在进入战斗后，马上将主角变回人形，这样就可以由主角和哈特使出合作技"冰灵魔法弹"，并在一回合中共使用两次冰结属性的特技。由于冰结系的特点，HAYAGURI–VA会有一定几率变成冰结状态，这时再进行攻击，就可以引发100%的Critical。

若HAYAGURI–VA使用"冰结ブレイク"的话，使用冰结魔法不但不能对其造成伤害，还会使己方同伴失去行动的机会，因此这时应发动一般的物理攻击，利用装备ショック弹后的主角进行射击，同样有机会令ハヤグリーヴァ出现感电状态，好让我方成员发动100%的Critital攻击。

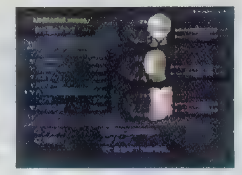
当ハヤグリーヴァ的HP降至一半后就会使用大量火炎系攻击，不过只要每回合记住使用一次"火炎ブレイク"，就可以确保安全无事。另外当HP不足时，记紧利用安吉拉的DHIA进行回复。



道具一览

位置	道具/陷阱	
1	パナシーア	2
2	レーション	3
3	チャクラチップ	3
4	ランチアピーズ	1
	チャクラチップ	3
5	ショック弾	1
6	アイスボール	1
	チャクラチップ	1
	ランチアジュエル	1
7	パワーノイス	1
	バイタルノイス	1
东面出口外	ソーマドロップ	1

合作攻击Linkage



本作除了承继《真·女神转生III 夜想曲》的"PHASE TURN SYSTEM"以外，还加入了"《PERSONA》系列"中的合作攻击系统——Linkage。以不同的技能互相配合，组合出更强力的攻击。利用Linkage就可以预先使用较难修得的强力技能，同时还可以让角色使用的技能种类增加。

初期的Linkage组合

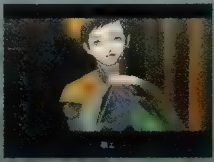
Linkage	组合技能	注
火炎全体	火炎单体＋冲击单体	相同威力等级
冰结全体	冰结单体＋地变单体	同上
电击全体	电击单体＋冰结单体	同上
冲击全体	冲击单体＋电击单体	同上
地变全体	地变单体＋火炎单体	同上
破魔全体	破魔单体＋回复全体	同上
回复全体	回复单体＋回复单体	同上
マイクロノヴァ	アギ＋ブフ＋テラ	万能全体，威力小
ミギト	ハマ＋ムド＋カジャ系	万能全体，威力中
千年の咒怨	ムド系x3	咒杀全体，即死＋咒
大天使の加护	ディアx3	回复全体，威力大＋防御力上升
凶兽乱舞	Hunt Skill x3	物理单体，威力大
神罚	ハマx3	破魔全体，–HP2/3，成功率高
一齐射击	铳击x3	铳击单体，威力大，弹药威力修正
○○魔法弹	铳击＋ブレイク/リフレクト/ドレイン	属性、目标数量随"铳击"角色能力变动，弹药威力修正

角色技能装备数量

在游戏开始时，所有角色最多也只可以装备4项技能，即使学会再多的技能也只能在战斗中最多使用其中的4种。不过随着角色的成长，每当经过10个等级，可装备的技能数量就会增加2个，直至到达上限8个为止。

歌

从Harley口中查不到任何线索，再加上战斗中不吃任何敌人的安吉拉的身体状况变差，萨菲于是决定马上赶回Muradhara。令人意想不到的是，出现在众人面前的竟然是同伴互相残杀的危机，因饥饿而失去理性的吉托（Gale），突然向同伴希耶罗（Cielo）袭击。就连上前阻止的哈特，也表现出一副不安定的样子。就在此时传来一段奇妙的声音……



"刚才的那个声音……是什么？"

"是歌啊。"

……

"我的名字叫莎拉（Sera），是来帮助大家的。"

"'来拯救我们'？……从哪里来？"

"不知道，什么也记不起了，记得的就只有希望帮助大家这回事。"

黑发少女莎拉

面对讲述"为了拯救大家而来"的莎拉，Embryon的众人均各持己见，就在吉托提到加鲁马教会的事情时，突然传来教会的通报。内容竟然是召集所有组织的首领一同前往教会集合，这到底是怎样一回事呢？

来到加鲁马教会，在众多组织首脑面前出现的是一个自称为Angel的声音。通过这个声音传达出来的旨意，不但包含了教会的新指示，也让众人知道身体内那名为"Atma"的恶魔之力，而且还提到"只有留着黑发的少女，成为这个炼狱的霸者组织，Nirvana才会将它的门打开吧"，而这名"黑发少女"就是莎拉。

回到Muradhara后，问到莎拉时，她对Angel的事似乎一无所知。在认为只要前往Nirvana就能明白一切的哈特的建议下，Embryon的成员根据当前急剧变化的形势而决定了新的战略。为了实行新的作战计划，萨菲、哈特和安吉拉前往Manipura，而吉托与希耶罗就留下来保护莎拉。

共同战线

在向Merrybell提出合作建议的萨菲面前，是吉娜娜（Jinana）所给予的试练。成功击退沿途中的所有敌人后，萨菲等人终于来到吉娜娜的面前，然而等待着萨菲的是最后的考验。

"为什么阻止我？战败的就要被吃掉，这就是条例！"

"为什么不杀死蝙蝠？遵从'力的规则'的话，这个男人才是正确的。"

"'为什么？'...当然是因为讨厌，我们不希望作无谓的杀戮。"

"你……名字叫什么？"

"安吉拉。"

"安吉拉，我接受你们的提案。Merrybell与Embryon一同并肩作战吧。"

Manipura

出现敌人

鬼族ガキ、龙族コカトライス、兽族エンプーサ、鬼族グール、龙族イズチ、鬼族ヤカー、魔族ブロブ、飞天族マッハ

简单流程

1	沿楼梯a前往Gate 01，将闸门打开。再沿楼梯b，前往Gate 02。
2	利用楼梯f，前往B点，启动Gate 03的机关。
3	通过Gate 03后，沿楼梯g前进，经h,i回到地面。
4	前往Gate 04，打败阿修罗カマソッソ。

强制战斗

发生地点	敌人/数量
A	コカトライス
GATE 02	ヤカー，ガキx4
GATE 03	マッハx3
GATE 05前	ヤカーx3，ヤカーx5，キュウキ
GATE 04	カマソッソ

首领战

名称	阿修罗カマソッソ
弱点	地变（防御时）
HP	约700
应战LV	15—16

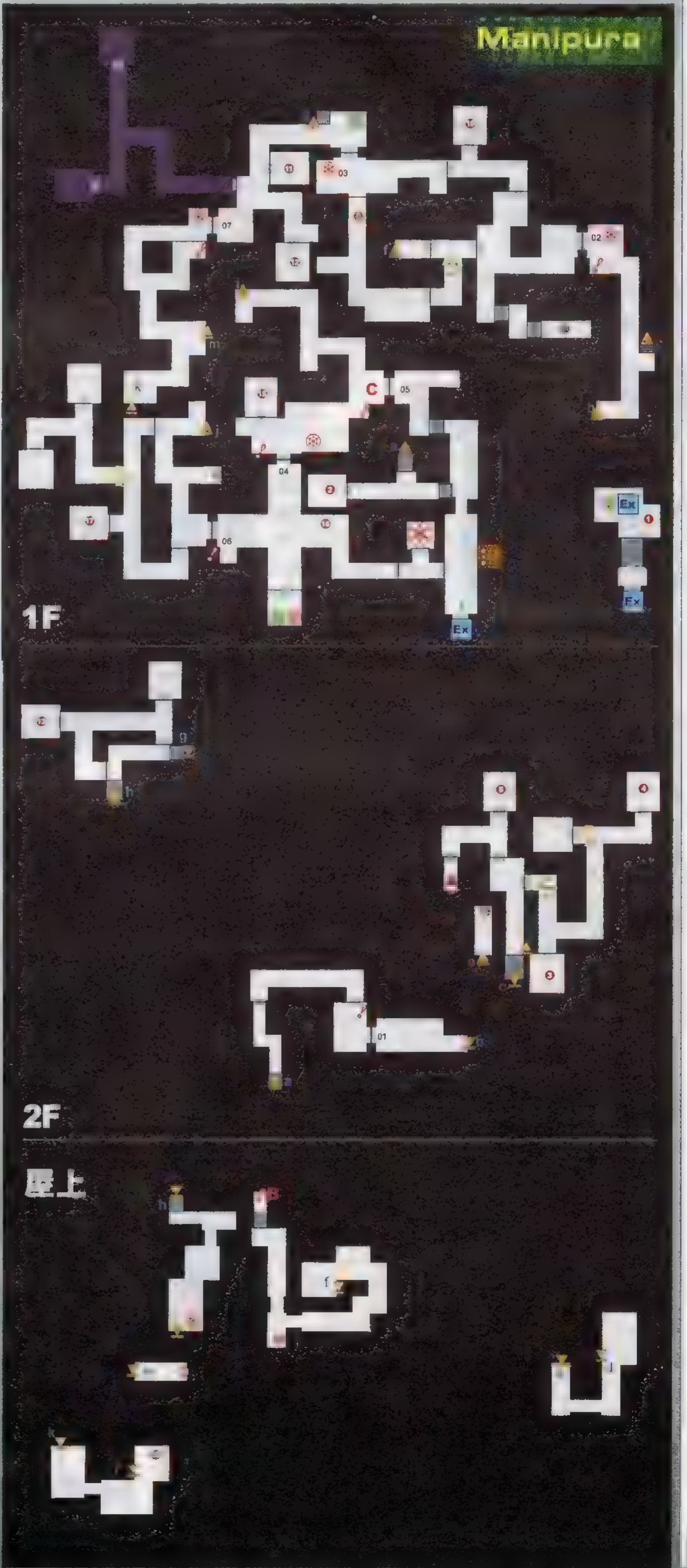
游戏中的第二名BOSS，HP虽然与上一个BOSS相差不多，但是无论从攻防的各个方面，カマソッソ都要比バヤグリーヴァ强得多。在攻击方面，カマソッソ会使用令我方混乱的"乱心の一刀"和攻击我方全体的"スパイラルエッジ"。最可怕的是可以直接令行动回数增加的"バイオレンス"。

除此以外，カマソッソ还会使用几乎可说得上无敌的特技"防御"。只要他使用"防御"后，我方的攻击所造成的损伤就会被大幅减弱，原本伤害值在100以上的攻击，则会变成10以内的伤害。唯一能够打破这种情况的只有"地变"属性的魔法。因此在打开GATE 04前，必须先为各位成员装备"地变"属性的单体攻击技。等待他使用"防御"后，就马上连续使用"地变"魔法进行攻击。

同时最少需有1名角色学会全体回复魔法，若有2名角色会使用メディア和メパトラ，就万无一失了。当カマソッソ的HP降至100左右，战斗就会自动结束。

道具一览

位置	道具/陷阱	
1	ランチアジュエル	1
2	エラッタセル	1
3	ワイルドカード	1
4	クイックノイズ	1
5	烈士のレーション	1
6,7	アニマトセル	1



8	グレイトチャクラ	1
9,10	チャクラチップ	2
11	デビルセル	1
12	敌25x2	
13	ミステリーフード	1
	ランチアジュエル	1
14	ディスポイズン	3
15	チャクラボックス	1
A	液体窒素弹	1

威力优先？种类优先？

引入“曼斗罗”系统的本作，虽说提供了相当高自由度的育成空间给玩家，不过随之而来的是到底如何育成才能适应战况的这个难题。到底应该每个角色集中提升一项专门技能，还是全部技能都要从头学起呢？

选择前者可以频率较高地使用威力强大的特技，对整个战况而言，当然是比较有利的。不过在《同调化身》的世界中，随着敌人的不同，作战的方式与技能的效果也有所分别。要是只有一项特长，当这种技能被封之时，就会失去克敌致胜的对策。虽然分散学习各种技能，会对学会上级技能的进度有所影响，不过相反的是能应付更多不同的战况变化。在游戏开始后，最好能够先学会全部初级的魔法系技能，然后逐步向上推进，这样就万无一失了。

在技能育成方面，有一点值得一提的是最先需要学会的技能，其实就是克服角色弱点的技能。如主角萨菲应以火炎系为优先，哈特则以冰结系为主。原因是各种魔法的最高级曼斗罗中，都有一项可令角色弱点消失的技能，只要得到这项技能，就可以完全解决每个人的弱点了。

恶魔

利用Merrybell在正面牵制Solid的机会，Embryon的一队人潜入到Solid的要塞。可是等待着萨菲等人的并不是Solid的首领Mick the Nick，而是重重的陷阱，成功突破敌阵到达Mick的房间，出现的竟然是已经设好的埋伏。从敌人的口中，萨菲等人还得知蝙蝠出卖大家的事实。

在赶往正门拯救吉娜娜的萨菲等人面前，再一次出现惊人的突变。面对完全恶魔化的吉娜娜，安吉拉也只好全力应战……

“第一次……看见……这是‘泪’。”

“安吉拉，不要悲伤。吉娜娜与你们是同伴。”

“同伴？”

“没错，同伴……真是令人感动的话啊。”

Anahata

ARE YOU READY?

出现敌人

鬼族ヨモツイクサ、飞天族パイプ・カハ、兽族バイコーン、兽族アピス、飞天族アークエンジェル、兽族ネコタマ、魔族サキュバス、鬼族キュウキ

简单流程

1	从4F开始前往2F，到达B点时，从左面的门进发，就会经陷阱到达1F。
2	突破迷阵，从楼梯c回到2F。
3	打败C、D两点的首领，回收“左、右门像のカギ”。
4	前往E点，右门像选择“左”，左门像选择“右”。
5	经由楼梯d、e，利用升降机01前往12F。
6	打败敌人后，利用升降机02回到1F，从正门离开，进行BOSS战。

强制战斗

发生地点	敌人/数量
A	ヨモツイクサx2
C	タラスク
D	ワルキリ
F	ヨモツイクサx4
	ヨモツイクサx4
	トォルダク，ヨモツイクサx2
正门出口	ウシャス＋増援ユニコーン

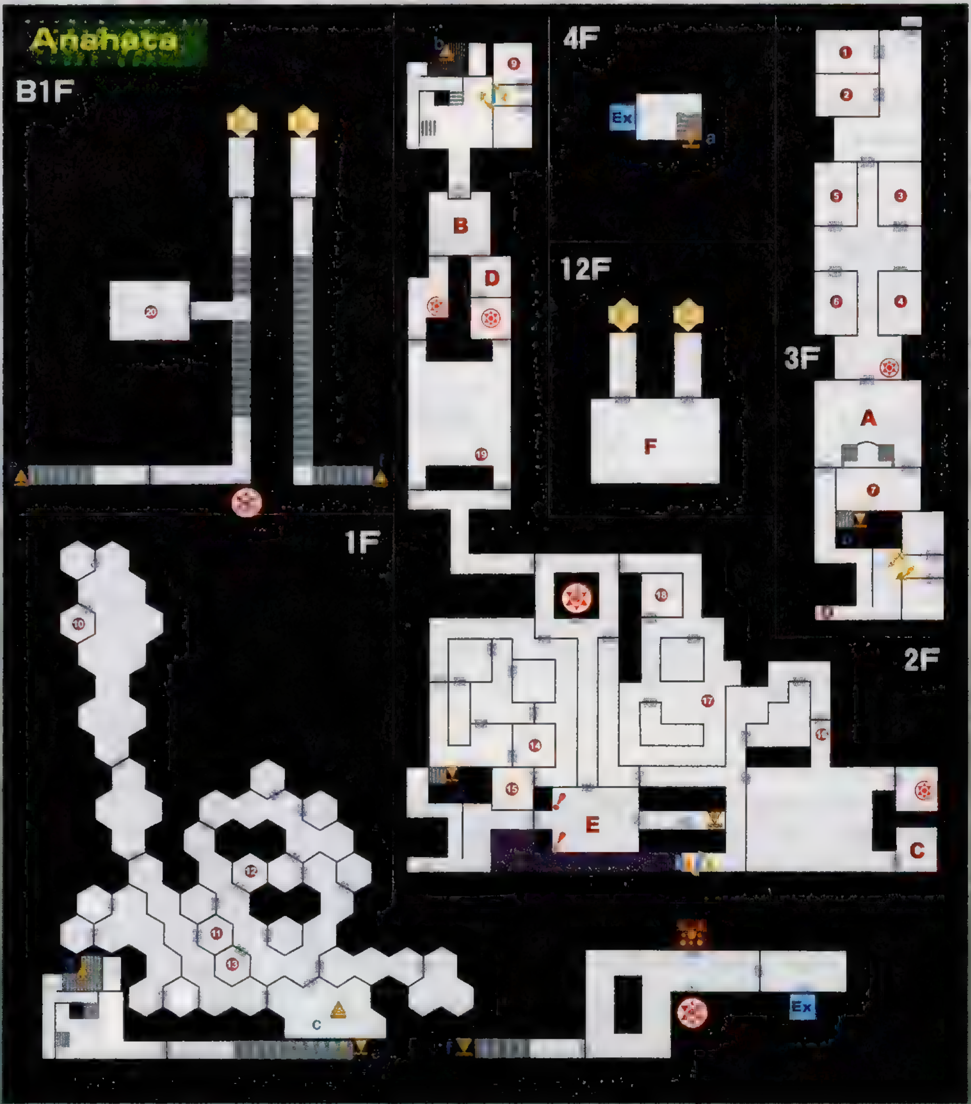
首领战

名称	阿修罗ウシャス＋増援兽族ユニコーン
弱点	–
HP	约2000
应战LV	20以上

第三次的首领战，对手的HP不但比上一次的BOSS增加一倍以上，而且还要比之前的所有敌人都更加难缠。ウシャス本身的威力其实并不算强，攻击方面虽然可使用“地狱突き”和“狂乱の触手”，不过这两招的威力其实并不大，只要拥有メディア就可以在一回合内回复所有HP。不过最麻烦的其实是毫无攻击力，但可令我方自相残杀的“マリンカリン”。为了避免最坏的情况，其中2名角色在开战前必须装备メディア和メパトラ，以便即时回复。

然而以上的技能都只不过是ウシャス的一半实力，在ウシャス的HP降至约一半后，真正的恶梦才正式开始。只要在敌方的人数不足3人的情况下，ウシャス就会使用召唤同伴登场的特技“加势”，呼唤出兽族的ユニコーン。虽然只要达到LV20，ユニコーン的一般攻击力算不上什么，不过ユニコーン的HP多达200以上，再加上还会使用令我方角色骤减一半HP的魔法“ハマ”。而在召唤出ユニコーン后，ウシャス还会与ユニコーン使出Linkage“セラフィックロア”，一招就削去我方全员100多点HP，足以令我方全员马上陷入濒死状态。

为了避免陷入苦战，最好能够让ユニコーン在登场后马上失去活动能力。利用它的最大弱点“咒杀”使用“ムド”，就可以轻易地将它们一击即死。可是在ユニコーン



消失后，ウシャス又会马上召唤出新的增援，因此最有效的其实是同属“咒杀”系的“石化光线”。虽然这对ウシャス没有任何作用，不过却可以让ユニコーン在失去活动能力的同时，减少ウシャス召唤同伴的配额。成功地将两双ユニコーン石化后，就可以轻松对付ウシャス一人了。

道具一览

位置	道具／陷阱	
1	ダークファイバ	2
2	カンデオンボム	2
	サイクロンボム	2
3	チャクラチアップ	3
4	ディスパライズ	3
5	ウィンドウォール	3
	サンダーウォール	3
6	アオダンゴ	3
	ディスクロース	2
7	エラッタセル	1
8	ランチアジュエル	1
9	マジックノイズ	1
10	メディカルキット	1
11	ディスポイズン	2
12	クリプトセル	1
13	ランチアジュエル	1
14	アニマトセル	1
15	陷阱(−HP1/2)	
16	ソーマドロップ	1
17	クリプトセル	1
18	バイタルノイズ	1／陷阱(战斗ヌエx2)
19	烈士のレーション	1
20	ランチアジュエル	1
C	右门像のカギ	1
D	左门像のカギ	1

Field Hunt

在本作中，不少地图上都会有一些以紫色显示的地区。只要进入这些地区，就可以开始进行“Field Hunt”。所谓Field Hunt，就是在版图上直接消灭周围的恶魔。在进入这些紫色地区后，选择“是”，主角就会变身成恶魔，同时版图上也会出现一些紫黑色的光球，接近这些光球按下□键，就可以将它们消灭。只要在限时之内消灭所有的紫黑色光球，就会出现特殊的敌人“御魂”。对准“御魂”按下□键，就会进入战斗画面。

御魂本身拥有相当强的实力，大部分的攻击对它也不能产生较大的伤害，唯一的弱点就是“冰结”属性。可是御魂的HP较高，而且主动逃走的几率相当高，除非已经学会最高级的冰结魔法“ブフダイン”，否则要将它击倒简直可以说是不可能的。

陷阱

在为了追捕Mick而赶回Manipura的萨菲等人面前，原本负责保护莎拉的吉托突然出现。原来在吉娜娜恶魔化的同时，莎拉也感觉到众人的危机。得知事情的始末后，前来协助萨菲的吉托也加入了战斗行列。进入Manipura后，沿途敌人的行动也相当古怪，然而当发现Mick的阴谋时，一行人已经落入了敌人的圈套之中……

Manipura

出现敌人

兽族ケルピー、鬼神族ヴァルキリー、龙族タラスク、兽族ヌエ、鬼族トォルダク、魔族オンコット、兽族ネコマタ、魔族サキュバス

简单流程

1	沿Gate 05前往Gate 04，展开BOSS战。
2	通过Gate 06后，经楼梯j、k，前往Gate 07。
3	打败敌人启动Gate 07的机关，沿楼梯g、h、i，前往Gate 05。
4	将门前的敌人打败后离开。

强制战斗

发生地点	敌人／数量
GATE 04	カマソッソ＋增援バフォメット
GATE 06	ケルピーx3
	ケルピーx3
	ケルピーx3
	ケルピー
GATE 07	ヌエx2
	ヌエx3
	ヌエx3
	ヌエx3
	ヌエ
i至GATE 05	オンコットx2
	オンコットx3
	オンコットx4
出口	アタバク

首领战

名称	阿修罗カマソッソ＋增援魔族バフォメット
弱点	地变(カマソッソ)、破魔(バフォメット)
HP	约700
应战LV	20以上

第二次与カマソッソ交战，基本上他的实力其实没有太大的进步，HP量也与之前没有任何分别，不过也绝对不能小看此战的危险性。经过与ウシャス的一战后，不少敌人都开始学会在战斗中呼唤出增援助战，此战的カマソッソ也是其中之一。除了召唤援军以外，カマソッソ还会使用“バイオレンス”的强化版“ギガバイオレンス”，能够将1次行动增加至4次。

在战斗开始的同时，カマソッソ会马上使用“ギガバイオレンス”，接着立即进行防御并召唤出增援的魔族バフォメット。与前一战的ユニコーン相比，这次出现的援军更加凶狠，因为バフォメット会使用带有即死效果的咒杀系魔法。

敌方的弱点分别是“地变”和“破魔”，然而カマソッソ同时会使用两者的ブレイク技，使我方的攻击无效化。不过因为在同一回合，防护系的技能只有先使用的那一种才带有效果，因此玩家可以使用与敌人防护系相反属性的魔法进行攻击。也就是说カマソッソ使用“地变ブレイク”时，我方就使用“破魔”系攻击，相反的情况亦然。不过要注意一点，为防止被バフォメット的咒杀属性魔法命中而即死，在我方每回合行动都必须记住使用“咒杀ブレイク”进行防御。

有一点值得一提的是，如果陷入“诅咒”状态时，其实并不需要急于解除这种状态的。因为“诅咒”的效果是攻击敌人时受到相同效果的伤害，但是回复并不计算在内，当然攻击以外的行为对角色全无影响。因此玩家可以让这名角色暂时负责支援，节省解除状态的道具。

首领战

名称	鬼神族アタバク
弱点	地变
HP	约1500
应战LV	24—25

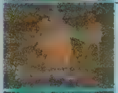
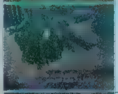
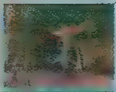
Manipura的最后一战，以BOSS来说アタバク是很少有容易受到异常状态系效果影响的一员。基本上来讲，アタバク的实力并不容小看，即使是一般的普通攻击，其威力也足令LV25的角色一下子失去20%以上的HP。再加上可令我方陷入“麻痹”状态的特技“痹れ大波动”，能大幅削弱我方成员的命中和回避率。而在它的HP降至一定程度后，还会使用强力的物理攻击技。由于威力相当高，玩家必须经常保持HP全满的状态，另外还要准备足够的复活道具，以避免被全灭的危机。

虽说アタバク并不是毫无弱点，只要使用“地变”属性魔法，就可以对他产生相当强的攻击效果。不过最有效的方法其实是“魅了”魔法或带有“猛毒”效果的攻击技（推荐使用“大毒牙”）。虽然“魅了”魔法不像石化一样，可以令敌人完全失去活动能力，不过只要使アタバク陷入“魅了”状态后，就可以在它毫无反击能力的情况下，慢慢地将它消灭。如果アタバク中毒之后，每回合行动都将消耗自身大量的HP，很快就可将其消灭。

道具一览

位置	道具／陷阱	
16	ディスポイズン	3
17	クリプトセル	1
18	ディスパライズ	2
19	ディスカース	3
20	クオンタムセル	1

隐藏首领一览

图片	名称和地点	出现条件
	キングフロスト Point 136 最上层	在 Point 136 打败敌人得到“お果子の键”，打开入口大堂的巨型宝箱后，前往最上层。
	ベルゼブブ(人型) Svadhisthana B2F	取得 Red Ice Key
	ヤマタノオロチ Anahana 地下水道	打败 Varon 后，回到新基地与室内的 NPC 交谈
	ベルゼブブ MANIPURA 地下水道	打败 Varon 后，回到新基地与室内的 NPC 交谈。同时打败ベルゼブブ(人型)
	ビャッコ Manipura 1F	前往加鲁马教会最上层后，回到地面与 Sahasrara 入口的 NPC 交谈
	ゲンブ Anahana 3F	前往加鲁马教会最上层后，回到地面与 Sahasrara 入口的 NPC 交谈
	スザク Svadhisthana B2F	前往加鲁马教会最上层后，回到地面与 Sahasrara 入口的 NPC 交谈
	セイリュウ Ajna 1F	前往加鲁马教会最上层后，回到地面与 Sahasrara 入口的 NPC 交谈
	メタトロン Ajna 1F	取得“赤いタグリング”和击破“四圣兽”后
	コウリュウ Sahasrara 地表 3820m	击破“四圣兽”后
	人修罗 Anahana 1F	游戏二周目从加鲁马教会最上层回到地面后

登场恶魔一览

以下将会列出（“Embryon 的危机”至“现实的启示”）攻略范围内的登场恶魔特性。

种族	名称	等级	耐性	弱点	吸收	无效	反射
兽族	トート	27	物	咒	–	魅 混 神	–
魔族	アプサラス	25	–	炎	–	电	–
鬼族	フォーモリア	24	–	电，状	–	冰	–
魔族	バフォメット	26	状	破	–	炎，咒	–
鬼族	トウルダク	23	–	破，混	–	炎，咒	–
魔族	ブラックウーズ	30	物	电，地，破	炎，冰	–	咒
魔族	オンコット	20	物	电，魅，神	–	–	–
兽族	ユニコーン	24	冰，冲	咒	–	破，魅	–
神族	サラスヴァティ	30	–	炎	–	电，状	破
飞天族	ヴァーチャー	28	地	电，咒	–	–	破
魔族	ジャックランタン	25	–	冰	炎	–	–
魔族	ジン	27	–	电	冲	–	–
魔族	ジャックフロスト	25	–	炎	冰	–	–
飞天族	プリンシパリテト	22	–	咒，魔	–	–	破
魔族	クー・フーリン	30	物，冰，电，冲	毒，神	–	破，咒	–
鬼族	ラフィン・スカル	33	冲	炎，破，魅，混	–	冰，地，咒	–
兽族	イソラ	32	地	电，冲	–	冰	–
鬼族	ファントム	30	–	冲，破	–	物，铳，咒	–
兽族	カイチ	32	–	地，魔	–	毒	–
兽族	トウコツ	33	–	地	冲	–	–
龙族	ナーガ	32	–	炎	–	–	电
飞天族	ゲルル	35	–	铳，电，破	–	地	咒
飞天族	フレスベルグ	40	–	铳，电	–	地	冰
飞天族	カラステング	35	–	状	–	电	冲
龙族	ミズチ	35	地	炎	冰	物，咒	–
兽族	モスマン	35	–	地	–	–	电
魔族	フォルネウス	43	地	电	–	–	炎，冰，咒
魔族	デカラゼア	38	全魔法	破	–	–	咒
龙族	テンキ	42	物	地，状	–	–	–
魔族	ハイピクシー	38	地	–	电	破，咒	–
魔族	クイーンメイブ	46	炎，冰，电，冲	–	–	–	地，咒
魔族	ピクシー	1	电，地	–	–	破，咒	–

Embryon的危机

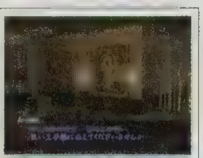
逃出 Manipura 后，匆忙赶回 Muradhara 的众人已经迟来了一步。在被 Solid 袭击过后的基地内，只剩下受伤的希耶罗。为了找回失去踪影的莎拉，Embryon 内部骤然出现分裂的危机。而从吉托的口中讲出在莎拉出现后，众人都产生了很大的变化。但为了救回被掳走的莎拉，众人还是决定马上前往神秘遗迹 Point 136。

Point 136

出现敌人

兽族トート、魔族アプサラス、鬼族フォーモリア、魔族バフォメット、鬼族トウルダク、魔族ブラックウーズ、魔族オンコット、兽族ユニコーン、神族サラスヴァティ、飞天族ヴァーチャー、魔族ジャックランタン、魔族ジン、魔族ジャックフロスト、飞天族プリンシパリテト、魔族クー・フーリン

简单流程

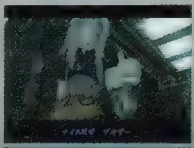


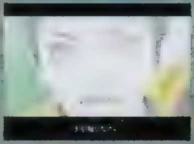
1	进入1F，先调查公主画像，然后调查妖精像。
2	从西面入口进入，避开所有的陷阱，前往东面的“善良王子”肖像前。调查画像后，回到公主画像前，再进行调查。
3	前往3F后，先来到A房间。将公主像向右转，然后将光线传送路线中的可动镜面转动。光线就会照射到“善良王子”的人像上。A房间内的宝箱与B房间的门就会同时打开。
4	前往B房间，同样将公主像向右转，然后将沿光线通过位置的3块可动镜面转动，光线就可到达“善良王子”人像上。C房间的门和B房间内的宝箱就会打开。
5	前往C房间，将公主像向左转，利用光线遇上的第一面镜将光线转向南，再利用第二面镜将光线转向东，最后用第三面镜将光线转向南。这样就可以将光线照射到“善良王子”像上，同时房间内的宝箱与通往上层的门都会打开。
6	前往4F，先利用03的升降台，开动5F的路轨开关。然后回到4F，利用王子像所在的升降台，就可以到达5F的“邪恶王子”像正面。
7	沿路前往7F，调查发光的墙壁，就会发生剧情。先回到4F将所有升降台移动到6F，其中一个会到达可动镜台的位置。调节镜的角度后，回到7F。利用爬梯回到6F，然后启动6F正中的路轨开关。再将所有升降台移动到6F，就可以令光线射到画像之上，打开通往上层的通路。
8	移动至顶楼后，到达阳台将会发生剧情。剧情完结后，就会开始BOSS战。

强制战斗

发生地点	敌人/数量
2F	ジャックランタン、ジャックフロスト
顶楼	阿修罗ラーフ

希耶罗参战

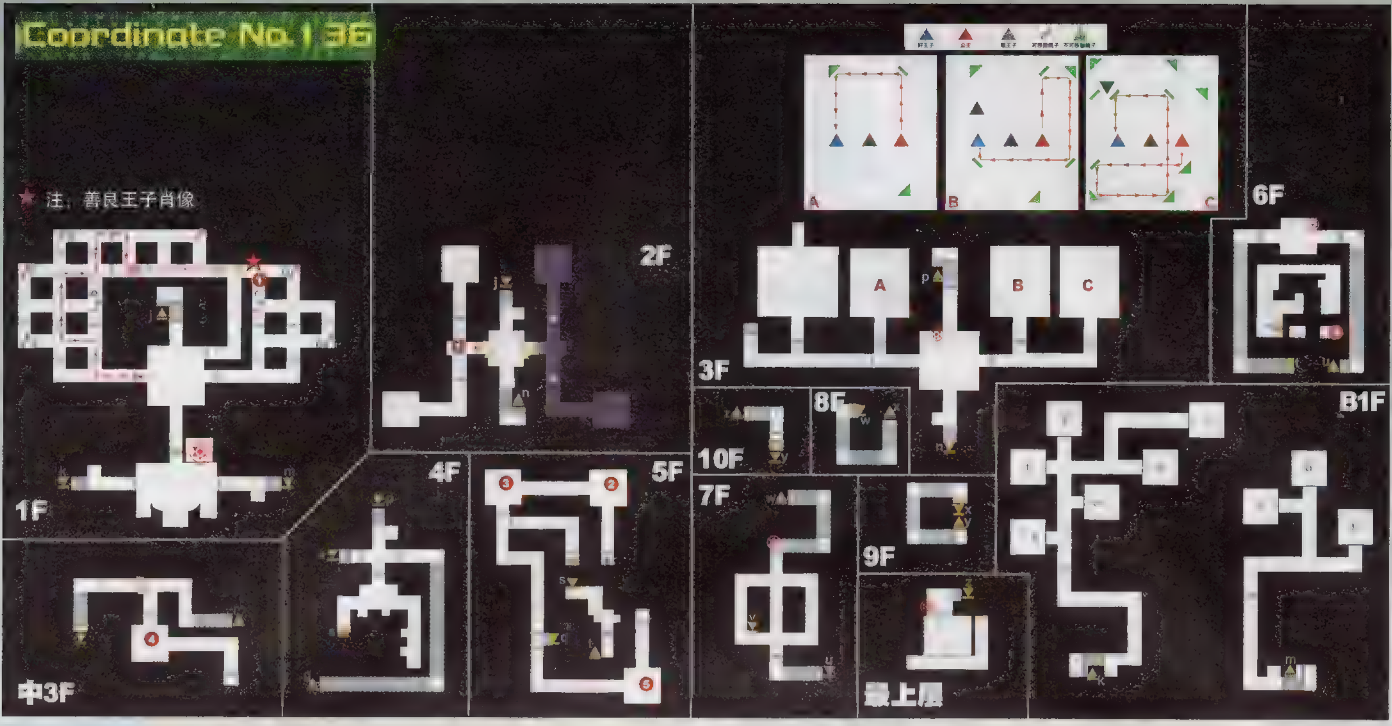




突破重重机关后，萨菲等人终于来到莎拉的所在之处。但在 Mick 以莎拉的性命为要挟的情况下，哈特唯有向萨菲进行攻击。不过其实两人只是假装自相残杀，并借机救回莎拉，可是误以为两人为了自己而自相残杀的莎拉，竟然从塔顶跳了下去，幸好及时被 Mick 捉住。就在此时，莎拉突然释放出强大的能量，令 Mick 放开双手。就在千钧一发之际，蝙蝠及时将落向地面的莎拉捉住。正当 Mick 松了一口气之时，从蝙蝠的口中竟然传出了惊人的消息。原本蝙蝠早就打算利用 Mick 投靠势力第一的 Brutish，就在蝙蝠打算将莎拉带走之时，天上突然出现一道光将蝙蝠的翅膀打断。原来从基地中偷跑出来的希耶罗及时赶到，并成功地将莎拉救回。

首领战

名称	阿修罗ラーフ



弱点	火炎(身体)、冲击(头部)
HP	身体约1100、头部约1500
应战LV	35以上

阿修罗ラーフ是游戏中第一个身体可分为多部分的BOSS,威力虽然算不上很大,不过由于会使用全体攻击技能ドラゴンクエイク和增加行动次数的ギガバイオイレンス,另外它的头部还会捕捉我方的角色吸取HP,如果战况延长,对我方将会相当不利。

吸星大法?

在战斗开始前,应先装备上单体的火炎和冲击属性魔法。如果到现阶段还未学会第二级单体魔法,相信此战会变得比较艰苦。

为防ギガバイオイレンス后的连续攻击,必须经常保持HP全满状态。

战斗开始后,首先应该集中攻击ラーフ的身体,因为身体部分不但会替头部进行回复,而且还会使用强力的全体地变属性攻击ドラゴンクエイク和大幅增加行动次数的ギガバイオイレンス,务必先将它解决。而身体部分的防御力并不高,只要集中以火炎魔法进行攻击,就可以将它击倒。

另一方面,在战斗开始后每隔一回合,ラーフ的头部就会捕捉我方其中一员,不停地吸取他的体力作为己用。就笔者的经验,每次派哈特参战,都会被当成吸取HP的目标。若我方成员被捕捉后,若不对头部进行攻击,被捕的角色就会直至被吸走所有的HP为止。因此在同伴被捕时,必须先向它的头部进行攻击。

成功消灭了身体后,头部就不会再进行吸血攻击了。这时只要集中使用冲击魔法,就可将它轻易击倒。不过在身体被消灭以前,也必须长期保持着HP全满状态,否则一旦遇上连续ドラゴンクエイク,就有全军覆没的危险。

FIELD HUNT

与Manipura一样,在Point 136也设有Field Hunt场地。不过在这里出现的御魂,弱点就与Manipura的完全相反。Manipura出现的御魂,弱点是"冰结",不过这里出现的御魂,弱点就是"火炎"。然而与前者一样,本次出现的御魂防御力也相当高,加上只要受到一定程度的损伤,它就会马上撤退。除非学会了最高级的火炎魔法,否则以现阶段能力来说,没有任何方法可以将他们在一回合内打败。

道具一览

位置	道具/陷阱	
a	マジックノイズ	1
b	チャクラボックス	1
g	クオンタムセル	1
h	MPノイズ	1
i	アオダンゴ	3
l	ソーマドロップ	1
2	陷阱トウコツx2	
3	ランチアジュエル	1
4	神经弹	1
5	ランチアジュエル	1
6	イエローアイスキー	1
7	クイックノイズ	1
8	チャクラボックス	1
9	マジックミラー	2
A	ランチアジュエル	1
	オーガニックセル	1
B	クオンタムセル	1
	HPノイズ	1
C	マジックノイズ	1
	ソーマ	1

重要道具Ice Key

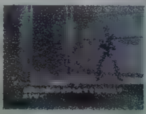
当游戏进行至一定进度后,相信不少玩家都会发现几乎每一个迷宫中,都有被一些透明墙壁所阻隔的区域。在这些地区内,除了会有收藏道具的宝箱以及新的敌人以外,还有不少隐藏BOSS。不过要进入这些地区,首先必须取得破坏透明墙壁的重要道具Ice Key。

与透明墙壁一样,Ice Key同样也分为蓝、黄、红三种,用来破坏相同颜色的墙壁。蓝色的Blue Ice Key(ブルーアイスキー)可以在完成加鲁马教会的首领集会剧情后,前往Svadhisthana取得。黄色的Yellow Ice Key(イエローアイスキー)就可以在Point 136的6F 6号宝箱取得。要前往宝箱所在位置,必须先将受路轨开关影响路线的升降台,在路轨连接时移到6F。将路轨分开后,再移动升降台,就可以到达目的地,获得Yellow Ice Key,打开黄色的隐藏区域。

最后的Red Ice Key(レッドアイスキー)(红色),就要在地下水道的北侧,经过送水机才可到达。详细路线将会在下面的地图上记录。

反击

虽然大家成功救回莎拉,知道莎拉存在的蝙蝠最终还是逃之夭夭了。为了避免受到Brutish和蝙蝠的再度偷袭,Embryon的众人决定转移据点。同时为了削弱Brutish的实力并夺回战争的主导权,于是就设计方案将Brutish一网打尽!



巨船的残骸

出现敌人

鬼族ラフィン・スカル、兽族イソラ、鬼族ファントム、兽族カイチ、兽族トウコツ、龙族ナーガ、飞天族ゲルル、飞天族フレスベルグ

注意!

在进入巨船残骸前，有一点必需注意的。这就是进入船内后，直至这一关完结为止，玩家都不能离开迷宫。而且在这次的战斗中，将会出现不少新的敌人，其中部分还会使用令我方成员陷入“魔封”和“石化”等状态的敌人。在进入迷宫前，记住最少购入约20个对应这些状态的回复道具，复活道具最好也带齐20个以上。

另外，由于进入迷宫后因剧情的关系，哈特和安吉拉就会离队，因此在开始移动前，必须先给部队进行编成，否则就会出现萨菲一人应战的情况！

一旦进入就要完成剧情后才能离开，记住购足回复道具！

简单流程

1	利用升降机，前往3F。沿楼梯降至1F的“！”所在处，就会发生设置炸弹的剧情。
2	沿路每层前往“！”所在位置设置炸弹。在1F、5F、7F和8F都会发生强制战斗。
3	回到顶楼后，进行BOSS战。

强制战斗

发生地点	敌人/数量
1F	ナーガx3
5F	ラフィン・スカルx3
7F	ファントムx2+ゲルル
8F	スイキx3
9F	カマソッツ

强制战斗 スイキ

虽然这并不是BOSS战，然而这场强制战斗中登场的角色スイキ，拥有相当高级别的技能，尤其是其中还包括了最高级的单体冰结魔法，在应战时要记住装备回复魔法。若有第二级的回复魔法メディラマ，就千万不要吝惜MP，放开使用了。

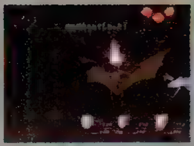
スイキ的弱点是“火炎”，只要一边利用火炎魔法进行攻击，一边替我方成员进行回复，就可以将他们轻易消灭，不过最安全的还是使用“冰结ブレイク”以阻止它们攻击。不过这样战斗的节奏就会相应而减慢了。

首领战

名称	阿修罗カマソッツ
弱点	地变(防御时)
HP	约1300
应战LV	40以上

在游戏中它已经是第三次需要应付的角色了，基本实力虽没有太大的转变，不过每次出现都增加了新技能。以往的“ギガバイオイレンス”和“防御”当然依旧保存。虽然“防御”有地变属性的弱点，不过面对“ギガバイオイレンス”，就无计可施了。为防止我方角色战死必须经常保持着HP全满的状态。

然而以上两种技能都不成问题，最难应付的就是新技能“ゾチラハの咒い”，当カマソッツ使出这招后，被锁定的角色不但会受到伤害，而命中后角色还会变成蝙蝠，所有能力都大幅下降！最大的问题是这一招属于“万能”属性，是没有任何方法防御的，同时也没有任何方法可以进行回复。玩家只能等待自动回复的机能产生作用，否则就只有等待角色被杀。这一招最麻烦的地方，就是我方变成蝙蝠后，HP和MP上限会大幅下降（减半效果），且能力也相应减半，使我方出现MP不足的现象。


将我方角色变成蝙蝠的恐怖技俩。

ギガバイオイレンス已经变成首领必备的技能。

应战的方法基本上与以往一样，在开战前先替全员装备上“地变”属性的魔法，然后等待カマソッツ进行防御，这时马上集中全体成员的力量使用“地变”魔法进行攻击。除此以外还要经常使用回复魔法保持我方的HP最大值。

道具一览

位置	道具/陷阱	
1	メディカルキット	3
2	フィジカルミラー	2
3	英雄のレーション	3
4	クォンタムセル	1
5	メディカルキット	3
6	インフェレスセル	1
7	オーガニックセル	1
8	ランチアジュエル	1
	チャクラチップ	3
9	英雄のレーション	2
10	プルトニウム弹	1
11	マジックノイズ	1
12	陷阱トウコツx2	
13	オーガニックセル	1

同类

“你和我都是同类吧！至今不知已经吃了多少人！”

“为了生存啊。到底有什么不对？”

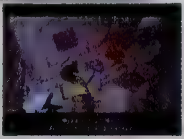
“‘我也是一样’说来听听吧！快点说啊！”

“那也许就是我们的将来……互相憎恨，互相残杀，互相吞噬，以此继续生存，最后结果也只有死……”

“那家伙和我们一样！就算变成这样也要继续生存，到底为了什么？生存究竟是什么一回事？”

在蝙蝠死去的同时，留下令大家苦恼的疑问。然而为了寻找这个答案，大家也只有继续生存下去……

邪恶王子



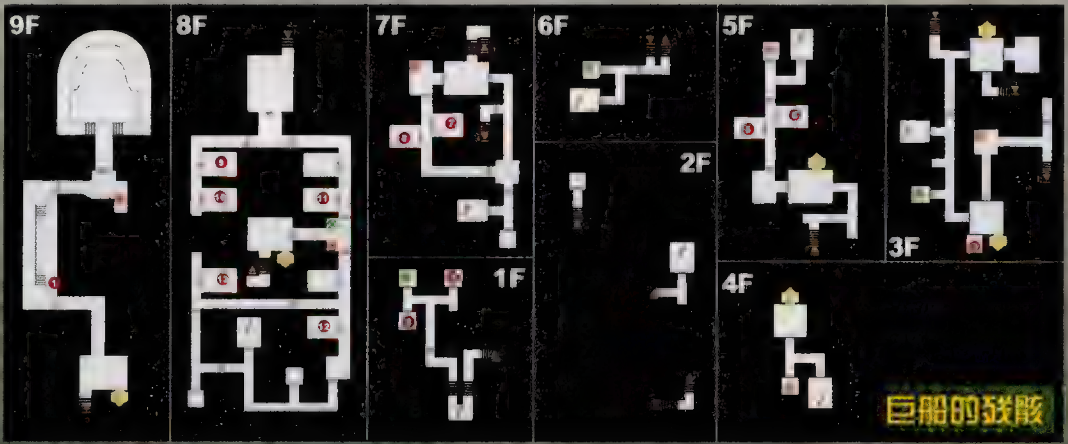
“真的那么担心萨菲吗？”

“因为是同伴嘛。”

“并不是这样……我比他更加强！他根本不能够保护你！”

“你的确很强，不过‘强’并不仅仅指力量嘛。萨菲他……”

现实的启示



巨船的残骸

成功设计出削弱Brutish实力的计划后，Embryon的众人回到新基地准备下一步的行动，然而此时大家收到的竟然是一直与Brutish抗衡的Hounds的败讯。另一方面，一直以来统领Junkyard的“力的誓约”开始失去效力，使原本的Solid成员，也加入Brutish与Embryon对抗。就在大家正在商讨对策时，突然传来Hounds的首领Loopa希望与萨菲见面的消息，于是众人就向Svadhisthana出发。

从为了打倒Varon，而甘愿以自己的性命为代价的Loopa口中，大家得到了惊人的启示。没有小孩的世界Junkyard与孩子的梦。到底

这是现实，还是……

"到底为什么我们要不断战斗？这个世界是为什么而存在，而我们又到底是什么人……"

地下水道

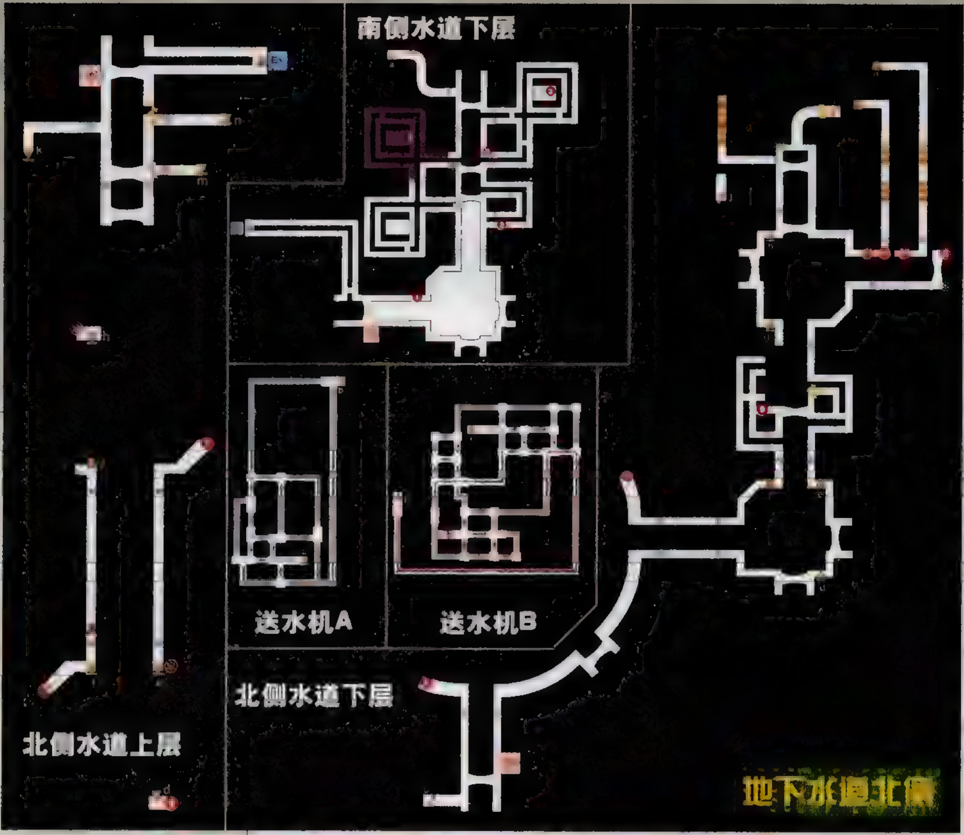
出现敌人

飞天族ゲルル、兽族イソラ、飞天族カラステング、龙族ミズチ、兽族モスマン、魔族フォルネウス、魔族デカラビア、龙族テンキ、魔族ハイピクシー、魔族クイーンメイブ、魔族ピクシー、飞天族フレスベルグ

简单流程

1	前往Svadhisthana，从东面的出口离开，就会发现地下水道的入口，与Loopa交谈后，将会发生剧情。
2	进入地下水道后，沿路前往地下水道南侧北面的"！"位置。与该处的NPC交谈就可以取得重要道具"小型ボンベ"。接着调查"送水机"，选择"はい"，就会进入水中。
3	沿地图中的路线指示前进，就可以通往水道的另一端。
4	沿路经楼梯f、g，前往楼梯k的所在处。到达上层后，从出口前进，就会发生BOSS战。

每前进一步SOLAR NOISE都会变动，当SOLAR NOISE全满时，主角就会被冲回起点。



位置	道具/陷阱	
1	MPノイズ	1
2	ロジックセル	1
3	ランチアジュエル	1
	オーガニックセル	1
4	チャクラポックス	1
5	インフェレスゼル	1
	陷阱トウコツx2	
6	ラックノイズ	2
7	グレイトチャクラ	1
8	インフェレスゼル	1
9	ランチアジュエル	1
10	黑金の弹	1
11	パワーノイズ	1
12	レッドアイスキー	1
13	ロジックセル	1
14	ロジックセル	1

强制战斗

发生地点	敌人/数量
3	スイキ、フウキ
A	スイキ、フウキ、キンキ
地下水道北侧出口	ゲロベルス

首领战

名称	阿修罗ゲロベルス
弱点	—
HP	左、中、右
应战LV	45以上

继Mick后，又一个拥有多部分的首领。由Loopa变身成为阿修罗ゲロベルス，总共拥有三个头，若要将它完全打败，就必须将三个头部全部消灭。与Mick变成的阿修罗ラーフー一样，ゲロベルス的不同部分均担当着不同角色。其中右头负责强化，左头负责回复，而中间的头则主要进行攻击。每当敌方的行动回合开始，就会使用一次强化或弱化魔法，同时进行回复，再对我方进行攻击。若不以适当的顺序将它们逐一击破，要获胜的话可以说是异想天开的事……

[illegible]的威力[illegible]惊人，随时足以一击将我方角色击倒！

三个头部中，首先应该击破左头，这不但因为它会不停地替中间的头部进行回复，而且它的防御力也是最低的，能够以最快的速度打败。接着就是右头部，由于它不断地替中间的头部进行强化和弱化我方实力的关系，可以说是最具威胁的一部分。若不将它首先击破，就可能会使ゲロベルス拥有一击消灭我方一员的威力，因此也要优先将它消灭。在除去以上的障碍后，再集中应付已经"断水断粮"的中间头部就是很容易的事了。

虽说如此，不过ゲロベルス的攻击力实在相当惊人，不但会使用多种强力的火炎属性技能，而且最恐怖的还是物理属性的攻击"兽牙断"。一击足以将我方成员的HP削去近200点。若再加上与"ギガバイオイレンス"共用，实在相当危险。

在战斗开始前，必须先装备"冰结"属性的魔法，在可能的情况下，最好能够同时装备"冰结ブースタ"和"冰结ハイブースタ"。主角若已学会"火炎ストロンガ"就记得要装备了。另外最好能够由其中两人装备任何两种强化魔法，以使出解除弱化效果的合体魔法。在开始战斗后，马上集中攻击左头部，同时保持角色的HP全满，在可能的情况下，最好能够由其中一人使用"スクカジャ"，增加我方的回避能力。之后就依上述的次序，将3个头部逐一击破。由于ゲロベルス的威力惊人，因此最好能够预备足够的复活道具。

道具一览

敬请期待下期攻略完结篇

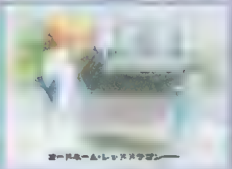
大攻略

●NAMCO●1人玩●RPG●DVD-ROM×2●6月24日发售●7140日元
●记忆容量292KB以上●http://www.xenosaga.jp/●对应DUALSHOCK 2/ 8M记忆卡

XENOSAGA EPISODE II 善恶之彼岸
Text 电玩太郎 Design MW

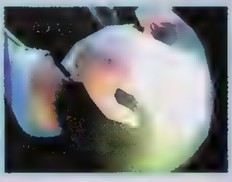
© 2004 NAMCO LTD. ALL RIGHTS RESERVED

佳拿的异变



这时画面转到正前往联邦主星的佳拿，他继续受到头痛的煎熬，而在头中更回忆起小时候与施多莉一起的事，施多莉说佳拿与她们属同类。又说代号是红龙（レッドドラゴン）的小孩，即是具有失控危险的生物，而施多莉她们的任务就是防止红龙失控。她问佳拿是否觉得很不可思议，因为他其实在乌·杜模拟中并没有反应，佳拿本身的作用就是用来防止卢比度失控。

此时佳拿头痛欲裂，又回忆起另一段不为人知的往事，他被其父亲尤利艾菲召见，尼古列度（佳拿）走去质问对方施多莉所说的话，尤利艾菲并没有否认，尼古列度便拿枪指着对方要求放弃该任务，更不会遵从对方指示，然后向对方开枪。而现实中的佳拿头痛问题更严重，还从座位倒在地上，他双手抓着头部痛苦地呻吟，身体更透出奇妙的光华。



自由行动时间

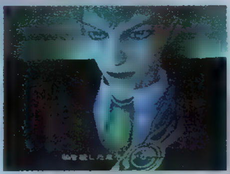
回说狄兰达鲁号那边，JR.等人已由艾撒撒号移动到前者的舰桥，JR.立即要求有关敌人的状况报告，雪莉告知移民船团已经在米诺切亚降落。JR.便说看来已没有时间了，看来夺取佐赫鲁在所难免。JR.又吩咐美莉将艾诺撒号移动到机构的港口，听曼菲斯船长指示进行修理后出发。

这时收到希尔玛的通讯，JR.便问有关敌人的动向，希尔玛说目前议会方面乱作一团，至于联邦舰队将展开降外作战，有感于敌方取得佐赫鲁的可能性非常高，因此需进行大规模行动，因此JR.还是非行动不可，希尔玛更说他除了JR.等人外再没有其他人可依靠，JR.便答应对方必定会夺得佐赫鲁。

此时是自由行动时间，可以前往各处去接受新的G2任务，包括NO.04、NO.22、NO.23、NO.29、NO.31、NO.33。另外取得机械人零件（ロボパーツ）后，可以前往艾诺撒号B1的ROBO ACADEMY找博士，谈话后走到中央大电脑可分析所得到的零件。而与艾诺撒号的船长谈话后便可选择出发前往旧米诺切亚。

尤利艾菲复活

这时画面再转到佳拿那方，可是对方的头发颜色竟由黑色变成灰色，他正与某人通话，对方竟称佳拿为尤利艾菲，说很高兴对方的苏醒。而尤利艾菲也变回原来的声线，他说已等了很久，说想不到要苏醒竟花了这么长的时间，原来他的精神一直潜伏在佳拿脑内。他随即问对方战局如何，得知情势极端混乱，14年来联邦老化，许多泡沫式势力涌现。

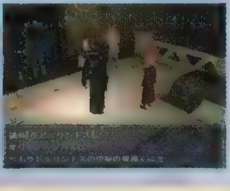


尤利艾菲又问他最关心的乌·杜，对方报告14年前有一名U.R.T.V.曾作出局部接触，结果发生了中规模的局所事象变异，及后出现双重黑洞阻塞，现在存在状况他也不确定。尤利艾菲于是下令对方准备好他的私人兵团等候指示。这时对方问尤利艾菲的身体状况如何，是否会因为换了身体而感到不适，尤利艾菲便说觉得很理想，说以延命来说以儿子身体是最好的，尤其是一个曾杀死他的儿子。

闯入旧米诺切亚

在旧米诺切亚四周有大量的舰队对峙着，而艾诺撒号则成功避过它们进入大气层内，这时当地正是黄昏，哈曼说想不到首都还能保留着形貌。JR.重游故地当然感慨良多，基奥斯则说起一个被海水淹没的国家故事，目前旧米诺切亚的情况与之差不多。

而曼菲斯船长告知他们已到了目的地，由于当地已残破不堪，所以详细的调查已靠紫苑她们进行，JR.便说早点完成任务离开这个鬼地方。接下来紫苑、JR.、卡纳及刃便谈论其任务，卡纳说附近是首都，在14年前那事件的爆炸地点是U-TIC机关的研究设施，而他们目的地是通称“拉比列杜斯（ラビュリントス）”的地方，原版佐赫鲁就藏在其中枢，大家确认了目的后便出发。



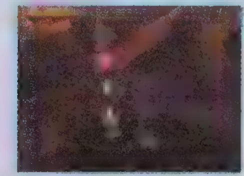
水没都市探索

由升降机左边的门口乘E.S出发到水没都市，要活用起点的SAVE POINT，沿路往前走会遇到不少敌人，像卫星的敌人以射击系武器对付最有效。至于白色的机械人的防御力颇高，可派DIANH和ZUBULUN应战，前者的射击相当有效，后者以ZEBULUN使用雷魔法"サンダーブラスト"或是特殊技"パワーダンシング"来攻击也相当有效，至于ASHER的特殊技冰属性攻击会反为对方补HP。

在A点分岔路有需要从机人降下的SA NO.10门，由于手上没有解码匙，因此可不用理会。在B点弄跌石板后便可造桥去取E.S.装备品"クイックチャージ"，装备的E.S.战斗开时已有100EC。在C点有另一扇门SA NO.18，由于已之前取得解码匙，可内里的"秘密匙16"。

通过4的道路，于SAVE POINT前会遇到新敌人"O-88テルビヌス"，它有17600HP，弱点是物理攻击，小心DINAH的射击系武器和ZEBULUN的特殊技"パワーダンシング"都会变成帮对方补体力，因此最好用近身肉搏，尤其是ASHER一击能伤对方达1600HP以上，另外要小心对方会射击己方全体，有ZEBULUN在场补体力会较理想。

火拚移民船团战舰



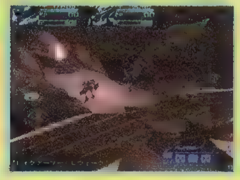
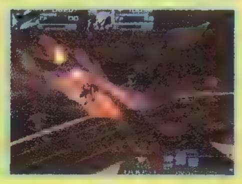
一直走会发现前无去路，其实需要走到D点破坏对面的横支柱，那里的水泥板会掉到水中造成道路。在下一段路要注意中间一个铁箱内藏有敌人，在那里的宝箱内解码匙09。而在E点有玩具殿堂的入口，同样地需要密码才能开启，由于已在G2任务中说明，故在此略过。

沿路一直走会发现前路被从大厦流出来的瀑布阻挡，因此必须先走到F点把两个球形燃料箱打至滚到下方，然后于G点一举破坏，便能改变水的流向继续前进。于前往下个路段时记得先储存进度，因为接下来于H点会有BOSS战。

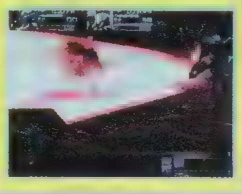
于H点会有人用扩音器说话，原来左手边是一艘战舰，内里的长官正向下属训话。这时发现JR.等人，于是长官下令全员向他们攻击。

BOSS

此首领是一座炮台，它有35200HP，并且有四个卫星型的喽罗包围己方，

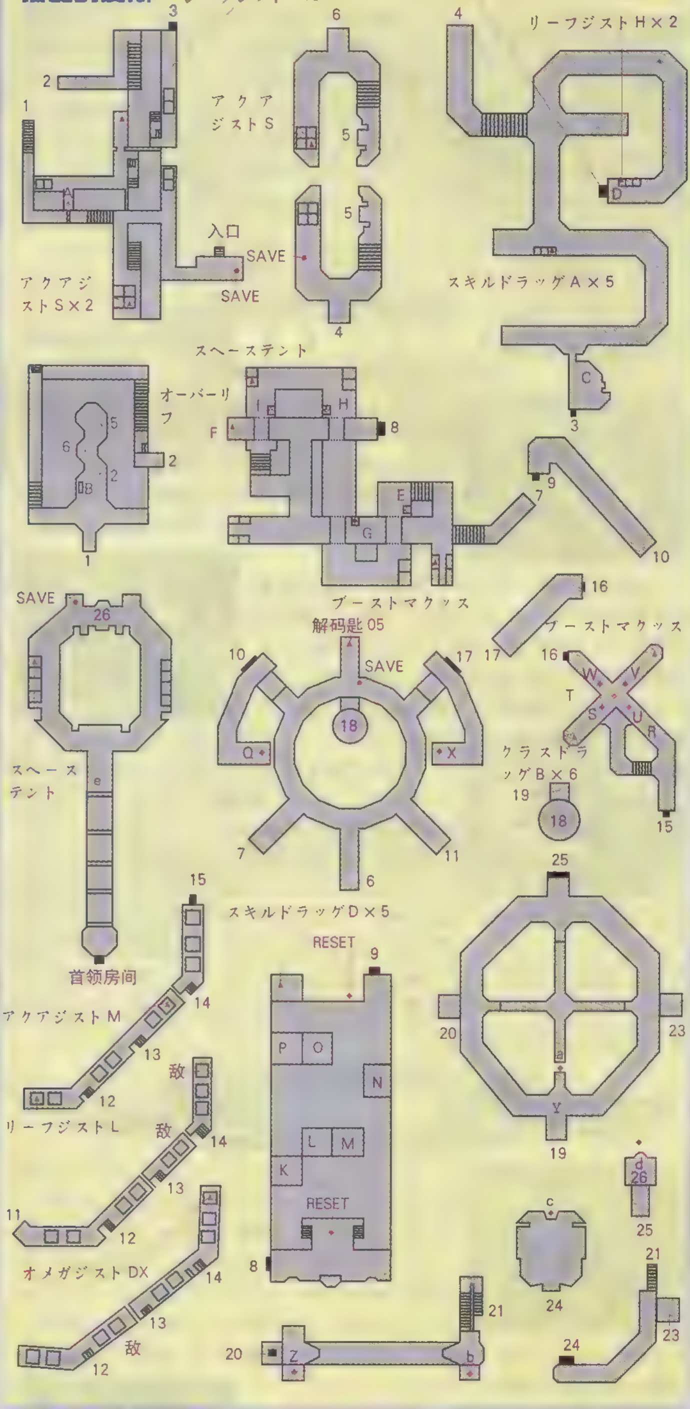
每个都有2240HP，它们会用弱体化攻击。由于卫星会不断被唤出来，所以只需集中火力对付炮台便可。至于主炮是需要时间准备攻击，每次都会有提示，由准备至发射需要三个回合，若是破坏卫星能阻延一个回合，但作用不大。而主炮一击可伤己方单一E.S.达4500HP，可派ASHER与ZEBULUN出战，后者装备了"EMAX300"，便能使用特殊技"ビッグメテオ"，可给予炮台4600HP的伤害。而ASHER的特殊技"アイスウインド"能伤对方3300HP。



当炮台的体力剩下22000HP时，其防护罩便会被破坏，那时特殊技的效果可加1.5倍，对方会有数个回合不能用魔法系攻击。这时ASHER应该伤得差不多，便换上DIANH出战，它的物理攻击也能伤炮台达2600HP，以它来增加BOOST棒。

当炮台的魔法攻击修复后，其防御力会更弱，ZEBULUN的"ビッグメテオ"更有可能伤对方达10000HP，到时单靠普通攻击都可取胜，但注意对方会临死作最后主炮全发射，可伤一人达8600HP，小心。

拉比列度斯



深入拉比列度斯

当己方到达I点，会发现入口太小，所以不能再靠E.S.前进，于是众人便降落，然后爬进拉比列度斯，决定以徒步经由水道进入它的中枢。首先过桥沿水路走到左边爬梯上去，这里的机械人外表不怎么样，但却非常耐打，其BREAK ZONE是CB，但以MOMO及紫苑的攻击较有效，最好是由其他角色先攻，然后由两女BOOST攻击。至于像蜘蛛的机械人BREAK ZONE是CC。

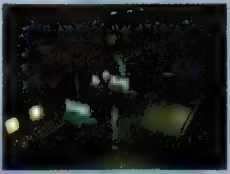
于A点按键后其下方的闸会打开，便可绕道通过1往下个地段。在B点调

查电脑，得知那是个水位调整室，目前左右两边水位不均，必须令水位变回0才可通行，而中央三个按钮分别加减水位某个格数，注意当水位超过4或–4时会回复至初期的3或–3。正确的次序是6、2、5、6、2。

沿路经2走回第一地段的3前往第三段路，途中会遇到新的白兵P.S.S.–P2，他们会用散弹枪攻击己方全体，其BREAK ZONE是BB。另外还有一种蹲着的白兵，其BREAK ZONE是CC。以薛基攻击相当有效。于C点房间会发现右边墙壁结起了像是蜘蛛网的东西，刃便说这里较其他地方更奇妙，卡纳则告知这是最近才出现。薛基便推测可能是微米机械失控所产生。但紫苑却否定这个假设，她觉得眼前的网是另一种东西，JR.便肯定地说这应是乌·杜产生的东西。

前路困难重重

众人继续前进，通道上红色的乌·杜网并不能破坏，但是白色的则可以，沿路边破坏边前进，于D点会发现SA NO.05的门，由于手上没有解码匙，所以暂时可以不理。要注意这里会追加新的黑矮小机械人，它懂得发射攻击全体的导弹，还好威力一般而已。



走到下个地段会有SAVE POINT，那里是搭乘筒型列车的地方，可利用它前往下个地区。继续走会到达一个呈圆形通道的地方，己方需要乘上方中间的升降台往下层，但是它却被两重闸门封所著，首先于上方取“解码匙5”，然后回D点开门取“秘密匙20”。

之后可随自己喜欢经7或11的通道前进，先经7的通道前进，注意这里会有新敌人，那是之前柯蒙斯要塞敌人的进化版，要小心男性版具有适应属性能力，而且相当耐打，他的BREAK ZONE是CB。至于女性版较易对付，其BREAK ZONE是BB。这里分上下层，先走到上层E点按键开闸，然后沿下层的路往F点去开宝箱，可取得道具“オーバーリフ”，那是能同时补满全体甚至敌人HP的道具，就算不用也可拿来还债。接着往回走，先在下层按G点的键令左边闸门降下，然后回上层按E点的键。当通过H点的路便按那里的键令闸门升起。最后按I点的闸门还自己通过回到下层道路前进。

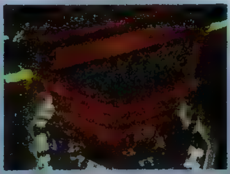
解谜时间

于J点又是解谜房间，中间有许多不同层数的巨型玻璃砖，玩家需要令它们变成自己的桥梁。而限制是曾被攻击的玻璃砖不能再成为目标。在房间上下方黄色的是重来(RESET)按钮。要取得左上方物品，需要分别向上攻击P、向下攻击O、向下攻击M、向上攻击L。而要前往9的通道，则要在重来后，依次序向下攻击K、向下攻击L、向上攻击M、向上攻击N。走到Q点按键后可开启升降台其中一边闸门。

接着11前进，那里是需要爬梯上落的通道，铁梯贯通上下共三层通道，不过部分层时中间有玻璃挡路，因此需要先爬上一层，然后由13的铁梯爬到底，再经14爬到顶通过15的门，注意在途中铁箱内的敌人是会重复出现的。

走到R点是个×字型房间，通道之前有多块间板当着去路，需要先沿下方楼梯到上层，以□来按S至W的键转动间板，留意每次按键是以逆时针转动，关键是其连接的间板都会一起转动，所以记得先腾出空位再转动其他间板。由于这里并无敌人，可以慢慢试。走到X点便可以按键开启升降台另一边的闸。

乘升降台到下层便走到Y点的八角形房间，卡纳告知这里是拉比列度斯的主终端机，刃告知寄存在卡纳体内的资料片断就是从这里取得，从佐赫鲁发出强力的保护，可是佐赫鲁的控制室在中央的罩内部。



首先经左边20的升降台移动到上层，然后按Z点的按钮，中央的黄色罩会升起，己方便由20的升降台回下层，这样可以走到a点按下电脑按钮，上空黄色罩A门的锁会解开。再乘20的升降台往上层，沿路走到b点按键，黄色罩会降下，沿着楼梯走下可以进入24的门。

分析Y资料片断

这里就是用来分析Y资料片断的地方，卡纳就会坐在中央的椅子上。刃说明这里可以将卡纳体内的资料解放，卡纳只说希望快点开始，因为把它留在脑部就载不下其他的东西。这时紫苑问到底卡纳脑中的数据到底是什么，刃回答简单来说解开谁是引发米诺切亚纷争的人真正身份。紫苑只想到一个人，刃接口称就是狂人尤金·密斯拉希博士，但这只是世间认为的事，可是被公认的事却未必就是事实。紫苑于是问那到底是谁，刃答目前他也答不上，然后便开始操作电脑。

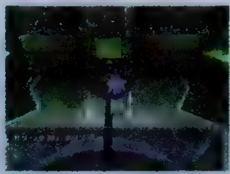
接下来卡纳脑内的资料传送到电脑上，他看后说问紫苑知否关于U–TIC机关的事，紫苑回答那是由尤·密斯拉希创立的机关，专用来研究佐赫鲁。可是刃却告知U–TIC竟然是联邦的其中一个组织，然后把尤金·密斯拉希研究佐赫鲁所得的资料变成用来制造武器的组织，不过联邦政府并不知道谁是管理者，于是他问紫苑等人联想到什么，他续说研究和军备等东西都需要庞大的资金，可是联邦并未有提供资金却是事实，换言之有另一人在幕后出钱。

密斯拉希博士平反

刃又告知，除了U–TIC机关外，资料中还记载一间叫哈雅姆斯(ハイアムス)的企业，估计资金是由该企业所提供是错不了。至于哈雅姆斯的公司代表是叫名埃尔拉尔(ハインライン)的人物，他也是移民船团的枢机卿其中一人。JR.便问难道U–TIC机关与移民船团有连系？MOMO也问尤金也与移民船团有关？不过刃认为尤金应该是在不知情的情况下被利用。而幕后操纵者目的是取得佐赫鲁研究数据，至于米诺切亚纷争和合成人失控相信是对方实验的一部分，却发生了预想以外的事情。

JR.便问对方是想令乌·杜苏醒过来，然后开启炼狱之门吗？结果灵知便从这世界上出现。刃说谁都坚信世界会有终结的一天，而他对MOMO说，其父亲(尤金)并非如世人所说的狂人，在那样的混乱状况中，密斯拉希博士曾为了避免最差的事态发生而下的决断，就是将佐赫鲁与乌·杜从这个米诺切亚隔离，使这里封印起来不让任何人夺取该力量。

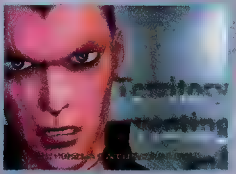
紫苑问令米诺切亚这样的是密斯拉希博士吗？刃回答密斯拉希的确是因为自己所为而令许多人牺牲，不过他也连自己也一起葬送来结束所有的罪。他对MOMO说其父亲令她诞生就是为了拯救世界，因此才会将最重要的秘密藏在他最信赖的MOMO体内。此话令MOMO感到喜悦，因为知道生父并非如传言的十恶不赦。



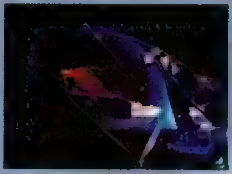
但紫苑可不敢乐观，因为现在佐赫鲁将会落入移民船团手中，刃说这样将有可能再发生十四年前的悲剧。然后他叫众人先一步前进，他还要把资料传送给希尔玛，因为卡纳是资料的储存库。

这时刃会脱队，与刃谈话会叫众人前往藏有佐赫鲁的隔离地区，而他的左手边有仪器可以解除通往那里的B门封锁。按c点按钮后便经由23的升降台回到下层，沿25的通道前进。进内按d键可以乘另一部升降台往下层移动。走到e点通道便破坏一扇门后都要和一组喽罗战斗，全部共四组，解决后不妨先回SAVE POINT保存进度，因为接下来是BOSS战。

十四年前战斗延续



继续前进会遇到麦古里斯，他说这里的防空系统真没用，又说希尔玛他们想依靠U.R.T.V.根本没用，指自己已经达成当初的目的，就是控制着佐赫鲁，即使像紫苑她们在旁干扰，但结果还是没有改变。JR.便质问对方到底知否自己在做什么，麦古里斯回答当然知道，就会在他们之下只有灵知其以下的愚民及杂草将会被消灭。然后麦古里斯拔剑挥出强力火球攻击众人，大家完全不知应怎做，这时突然有冰鸟魔法从旁将火球挡住，更反攻向麦古里斯，可惜遭对方化解，原来刃及时赶到。麦古里斯认出对方，便说已有十四年没见面了，刃便说出剑不是用来对付人的，而是用来刻自己的心，那是其师父的教诲。



麦古里斯听后却大笑，说想不到刃也参上一脚，指对方总是阻碍着他。刃说十四年前的记录已被消去，当年是他故意放对方一条生路。麦古里斯当然不满，说对方总是那么口硬，要再一次与对方的剑比拚。然后双方便继续十四年前未完的战斗，双方剑来剑往，初时刃与麦古里斯势均力敌，但中段刃一度被麦古里斯夺下配剑，幸好最后他空手入白刃夺回。

不过刃最后还是遭麦古里斯压制着，后者说这种感觉与高昂感实在久违了，不过刃却说对方只是邪魔外道，不配继承其祖父之剑，原来麦古里斯曾随刃的祖父习剑。接着两人均以最凌厉的一击攻向对方，爆发出超乎想像的力量，结果还是未分胜负，然后便展开BOSS战。

BOSS 麦古里斯

开始时刃会强制参战，麦古里斯拥有20800HP，他身上持有新二人技觉醒叁，因此要用魔法偷取过来。对己方有利的是开始时已经呈包围之势，因此最少会有一方可以造出BACK ATTACK。初时麦古里斯的攻击并不厉害，挥刀伤一人150HP左右，会心一击260HP，可放心为众人储ST。如果用刃与基奥斯的二人技水纹剑可给予1000HP伤害，但并不实际。麦古里斯的BREAK ZONE是CBCB，所以必须由二人以BOOST来组合进攻。由于麦古里斯也怕魔法系攻击，故此也可派对他较有威胁的紫苑、MOMO和KOS-MOS，其中KOS-MOS的特殊技“ドラゴントゥース”可给予超过500至800HP伤害。

当麦古里斯的体力剩下15000HP时，就会有新的攻击招数，伤害会较之前多一半。另外会用纯粹之气制造分身，攻击分身会为它加HP，但却一样能消耗真身体力，而隔一段时间对方会将之解除，然后又再制造。必须小心对方一招“重压”，可扣全体350至450HP，那时便要优先回复HP。至于一招雷魔法是最弱的攻击，己方很多时都能避开，而且只攻击前后其中一方。

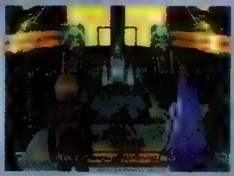
当麦古里斯的体力剩下6000HP时，就会开始发动“不动之印”，那时他会需要结四个印，当完成后所发动的攻击会将己方全灭，因此需要赶紧攻击，还好并不是三个回合后发动。这时对方又有新招，挥剑击地会沿地直线伤一人450HP，还有注意最后必须由刃来结束这场战斗，否则即使对方HP是0也不会落败。

沙施莉和姬丝

击败麦古里斯后，对方说刃果然是个危险的男人，但是他们仍然是微不足道，很快他们就会知道自己的无力。这时机械人スキュータム到来载麦古里斯逃走，他临走时说本次的胜负就等对方生还再说。

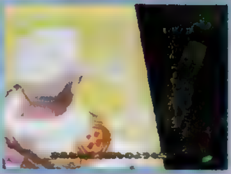
众人终于赶到收藏原版佐赫鲁的房间，JR.便说看来他们来得及，紫苑环顾四周，发现这里竟然是梦中见到菲普萝妮雅的地方，也就是关闭后者妹妹的所在。此时KOS-MOS报告前方的容器内有微弱的生体反应，而且是古老的合成人。

众人上前发看，发现容器内的合成人身体竟然残缺不全，身上更由无数的喉管连接，显然那些喉管是她们维生的依靠。更令紫苑震惊的是容器上有两人的名字，正是菲普萝妮雅所说的两位妹妹沙施莉和姬丝，此情此景吓得紫苑跌坐在地上，就算是JR.也大感震骇，问这些合成人怎么了。



此时站在JR.身后的MOMO想上前去看个究竟，JR.连忙出现阻止，可是已来不及，MOMO连忙掩着脸问紫苑这到底是怎么一回事。但紫苑只懂得摇头说不想看到这种惨状，不想回忆起这些东西，问为何她总是要面对这些。基奥斯这时问要怎样才能救沙施莉和姬丝，KOS-MOS分析说她们已经与系统融合，本身已经没有意识，若是硬要分离只会令她们死亡。

教皇的解话



就在众人都感到不知如何是好时，教皇竟然现身，他站在佐赫鲁后方的巨大机械人头顶。刃问身为移民船团领袖为何会在这里，教皇说本身对于他们这些小辈没有回答的必要，他指佐赫鲁本来就是他“柯蒙斯”的东西，有史以来一直由他们负责保管，因此他有自由使用的权利。

刃从对方的说话推测出柯蒙斯就是教皇的真名，后者也直认不讳，他说柯蒙斯是从远古时代已有的世界之萎在在的救世主，目前人们满布宇宙，他们都应该由柯蒙斯和佐赫鲁来统领，这是神给他的使命。当然，众人不会认同教皇的说话，紫苑更质问对方就是为了这些对那对姊妹做这等不人道的事。

教皇却说这些合成人被制造出来就是为了作这样的用途，紫苑自然坚决不认同。教皇便说那就要让对方看看神所赐给他的力量，然后发动乌・杜力量，JR.说必须将系统破坏，否则乌・杜便会苏醒。

KOS-MOS于是上前拦下紫苑，说要她的手部变成武器，要将系统破坏。但这样沙施莉和姬丝也会死去，妇人之仁的紫苑立即横身阻止对方，KOS-MOS只好警告对方退下，因为她不得不这样做。

旧米诺切亚的终结

此时时间突然陷于停顿中，原来紫苑脑中听到有人叫唤她，紫苑回头看见站在沙施莉和姬丝之间的菲普萝妮雅，她说请紫苑解放她的妹妹们，意思就是让她死去，不要继续活受苦。紫苑不禁质问对方为何要由她去做，为何要选她下这样病苦的决定？菲普萝妮雅说紫苑与以前往没有分别，是个拥有慈悲心的人，终于紫苑下定决心，让开下令KOS-MOS攻击。看着KOS-MOS的攻击，大家都没有表情。

可是教皇却说众人太过愚蠢，如今就算他们做什么也不能阻止其力量解放，然后巨大机械人的胸部会把佐赫鲁包起，刃便问难道是PROTO OMEGA(プロトオメガ)。教皇说想不到这些鼠辈也知道它的存在，经过十四年的岁月，充满纷争的资料是给他们很大的恩赐，其中一个就是这具有压倒性力量的象征，凭着它可以将灵知一扫而光，而所有星团都会归他所统辖，又说联邦与U.M.N.的管理已经太长久了。

接着JR.和KOS-MOS便向机械人射击，可是对方的防护罩却刀枪不入，更将众人轰退，然后离开原来的位置，JR.见那里开始崩塌，便命大家乘艾诺撒号飞逃生，整个米诺切亚，卷起了超乎想像的大爆炸，一个巨大的要塞从中冒起，而整个星体受到破坏，连带将附近的联邦舰队破坏，联邦军与移民船团便交战起来。

这时米诺切亚自内部有一只像生物的有翼东西破茧而出，情况就像十四年前JR.脑中所闪过的映像，最终整个米诺切亚化成飞灰，而艾诺撒号则及时逃出生天，返回古卡尔机构去。

麦古里斯的背叛

这时画面转到另一处，之前与教皇进行视像会议的其中一位联邦政府人员，已从麦古斯里女副官贝妮古莉口得知PROTO OMEGA苏醒的消息，说这样他们便可以展开下一步计划，相信总帅会非常高兴。

可是这时与他通讯的贝妮古莉，却在画面上目睹该人员被别人用枪射杀，令她也感到意外，连忙叫对方回答，当然后者无法回应。接着一名男子现身萤光幕，贝妮古莉看后大吃一惊，来者说自己已经掌握议会，并且会派出增援舰队。贝妮古莉语带颤抖地问对方不是在十四年前死了吗？原来对方正是尤利艾菲，他叫贝妮古莉代他转告其总帅（麦古里斯），说他是永远不会死的，说罢便将通讯萤幕破坏，并慢步离去。

回说身在PROTO OMEGA系统内的教皇，这时他与麦古里斯通讯，他知道自己被联邦舰队包围一点也不惊恐，还这只是愚蠢的行为，命令麦古里斯指挥舰队去将他们杀个片甲不留。岂料麦古里斯对于教皇的指示却发出冷笑，教皇问对方是否听到他的说话，对方却叫教皇要做就自己动手。

这时教皇还未意识到对方意图，问麦古里斯是否清醒，问他知否自己是谁，又问对方又是什么身份。麦古里斯说当然知道，就是对方的审问官，但同时告知那只是面对教皇时的回答。说着他的投影会移动到教皇身后，说这一切都是他们的部署，现在事情已经办妥，叫教皇就以殉教者的身份死去。教皇听了自然勃然大怒，他问难道是埃尔拉尔吗？不过麦古里斯没有正面回答而中断通讯，剩下教皇独自一人。

兄妹间的一席对话

回说紫苑方面，她回到艾诺撒号便躲进休息室偷泣，身为兄长的刃自然要去开解妹妹。刃问他怎么还在这里，紫苑边擦拭眼泪边说她想独个儿。刃说其他人已经前往狄兰达鲁号，为何她还在。这时紫苑忍不住大声对刃说难道对方听不见她的话？此话令刃一呆。

紫苑随即双手掩面，说兄长这十四年来为何都没有改变，那时菲普萝妮雅在她的眼前被杀，却只有她独自逃避，而本次菲普萝妮雅妹妹事件也是一样，刃又岂会明白她的心情。刃便问紫苑难道不明白菲普萝妮雅想传达给她的意思吗？她对其妹妹们以及某人有着同等的爱。紫苑问那是谁，刃说被过去束缚着的另一个妹妹，对菲普萝妮雅来说那人就与自己的妹妹一样重要。

紫苑却还未意会过来，刃问难道她还未明白吗？菲普萝妮雅要紫苑担当这个辛苦的角色，就是视紫苑为另一个妹妹。刃说紫苑一直认为自己在这个艰辛的世界被孤立着，但其实比她更惨的大有人在，而紫苑事实上并非独自一人，问题是她如何作出选择，问紫苑是否能理解菲普萝妮雅的意思。紫苑终于从刃的开解中醒悟，后者便叫妹妹走吧，不要让其他人的期待落空。紫苑站起来向兄长点头，然后跑出房间，临走前想对刃说什么，后者已意会而点头。

紫苑离开后，刃自责他还不是个称职的哥哥，抬头说他还真是有点嫉妒菲普萝妮雅，因为她教导了一些连他这个兄长也做不到的事。刃不禁自问他对紫苑有什么意义呢？难道一切其实是自己所作的孽？

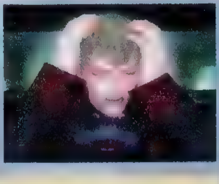
尤利艾菲现身人前

这时画面转到狄兰达鲁号的舰桥，这时收到要求通话的讯息，但当通讯萤幕开启后，看见的却是尤利艾菲。JR.看见对方自然吃了一惊，尤利艾菲斯却说很久没见了，他可爱的儿子。听见尤利艾菲的话，大家便意识到对方的身份。

尤利艾菲并没有理会众人的反应，他说已经知道十四年来发生的事，包括亚卢比度与乌・杜接触引起的事象变移，还说实在感到遗憾。JR.对于他的生父可毫不留情，说对方其实早已知道以前的行动会令米诺切亚遭毁灭。

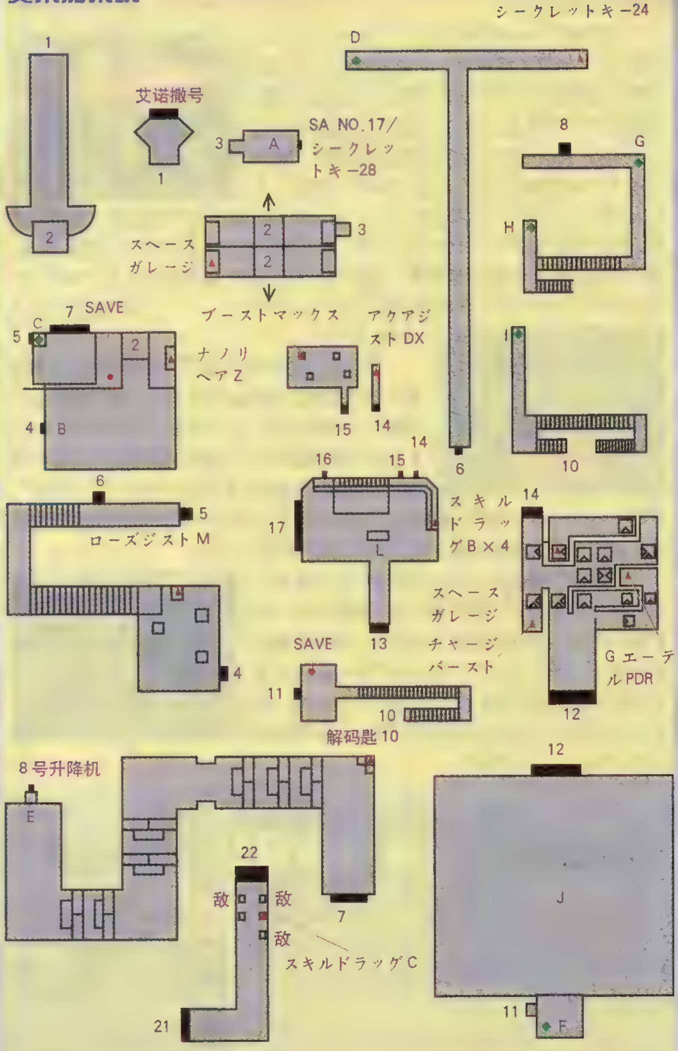
尤利艾菲便说他所创造的U.R.T.V.竟然是蠢材，回答要令惑星甚至星团获救，就必须有所牺牲。紫苑听了对方的话不禁想到对方的理论，就是“许可范围内的受害”，一句令人讨厌的说话。

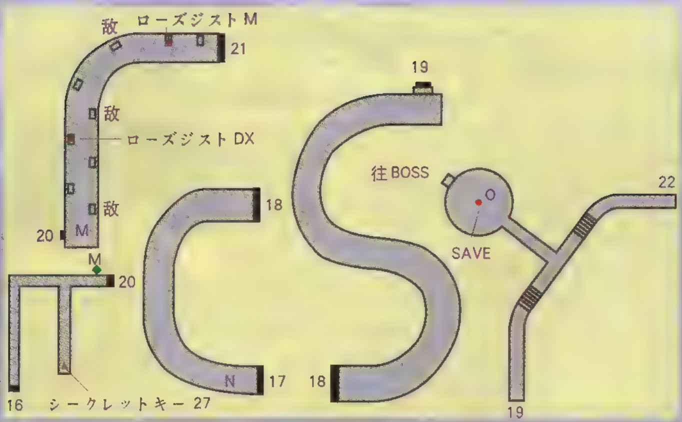
尤利艾菲继说在目前再次面临乌・杜觉醒的危机，必须要极力把不确定要素排除。他们知道目前有人企图尝试去再接触乌・杜，因此要迅速去把对象消除。JR.听到再接触，便问是否亚卢比度，尤利艾菲正是那个受到污染的脱队者。不过JR.却不想为对方过去所犯的错而去杀害亚卢比度，但尤利艾菲并没有生气，只说就随对方喜欢吧。尤利艾挂中断通话后，JR.立即命令雪莉追查通讯来源，可惜对方早有防备，因此无法追查，令JR.为之气结，只说这个可恶的父亲。



当尤利艾菲与JR.通讯后，对于自己的表现相当满意，但此时他因为头痛而面容突然扭曲，然后竟又变回佳拿，他当然知道自己的身体变化，他不禁问自己JR.还是否会相信自己呢？

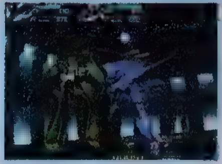
奥米加系统





闯入奥米加系统

这时是自由活动时间，大家可以往来各地方接受各种G2任务，包括NO.06、NO.10、NO.12、NO.14、NO.15、NO.16、NO.17、18、NO.20、NO.26、NO.30、NO.34、NO.35及NO.36。



完成或展开以上的任务后，便可以返回艾诺撒号找船长，然后出发前往奥米加系统(オメガシステム)。虽然那里仍然充斥着炮火，但是却轻易地进入。登陆后紫苑等人便乘E.S.出发。

沿路一直往前走会有一部E.S.用的升降台，它能逐层停下，由玩家自行决定停止或是上下。这里部分机械人并不会主动进攻，而且大部分威力只是一般，其中黑色机械人アナティ会使用弱体化魔法，近身攻击对它们较有效。

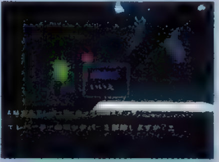
于A点有SA NO.17，需要从机械人降落才能调查。乘升降台到底，于较高层有SAVE POINT，其左手边有一条只供人行走的小路，由于这里不能从E.S.离开，所以未能通行(需要爆机后通过U.M.N.以人类身份再来)。

于B点离开E.S.前进，要注意这里，要注意这里穿黑袍的敌人是柯蒙斯骑士团，对方懂得使用魔法来提升攻击力或是速度，而且耐力与实力相当高，若是同时面对四名敌人，必须小心应战，骑士团A的BREAK ZONE是BB，而骑士团B的BREAK ZONE则是CB，薛基对他们非常有效。此外也会有于拉比列度斯遇过的机械人强化版。

沿路一直前进，先走到C点按键开启7的门，然后再往D点按键开启其附近的另一扇机械人专用门。然后返回B点乘E.S.继续前进，而在下个区域会有比黑色机械人高级的机械，懂得使用附带迟缓效果的攻击，不过还是以近身攻击较有效。

运送机械人前进

走到E点有E机械人专用升降机，不过现在没有电源，因此需要先从E.S.降下乘人类升降机往下层。接下来沿着楼梯往下走，那是机械人升降机槽，目前途中的仪器不用理会，直接前往G点恢复机械人升降机的电源。然后返回机械人升降机槽的F点启动升降机，后者就会缓缓降下，这时玩家也不是闲着无事，必须依次序去按H和I点的仪器打开附近的闸，留意闸开启一段时间会自行关上，这会阻碍升降机降下，因此需要看准时机。



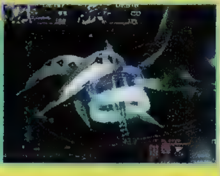
当机械人升降机成功降到底层，大家便记得往附近的SAVE POINT记录，并且为E.S.分配好它们身上的强化装备，包括由ZEBULUN装备“EMAX300”及“チャージリカバー”，因为接着于J点会有BOSS战。

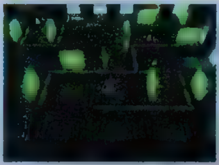
BOSS　インベルシオン

这是外表像植物的敌人，但是其威力绝对不是说笑。它有49600HP，对方的攻击威力惊人，上空诱导激光会心一击时可伤全体近3000HP，普通攻击也伤1500HP左右。而首领的弱点是物理攻击以及气和炎属性，另外绝不可向它用冷属性魔法攻击，因为会变成为它补HP。

此仗由DINAH与ZEBULUN出战，当首领分析我方能力，然后会启动反击系统，这时需要使用特殊技的攻击，DINAH可用“スパイラルフィスト”，至于ZEBULUN就一边为同伴回复体力，一边储力使用“パワーダンシング”，后者有时可给予首领近5000HP伤害，要尽量利用这招。

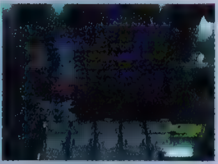
当首领体力低于20000HP时，其攻击模式就会变得更凌厉，它的一招“AEE”可伤全体2700HP以上，兼具降低魔法攻击力效果。此外又会用魔法提升自己的速度，令它的攻击次数变得频密。此外当画面显示首领在分析己方的魔法技时，就千万别用特殊技，因为对方会以INTERCEPT给予我方反击，可伤害2500HP，幸好有效期一个回合而已，其余时间就全力储EC发动特殊技。若不幸首领使出令我方无法用魔法的招式，就要把ZEBULUN调回后防等两回合回复。





击败首领后继续前进至K点房间，这里有许多箱子挡着去路，只有绿色那方可以破坏，由于此房间并没有敌人，因此可慢慢试。通过13到L地区，那里的对面有许多不同颜色的铁箱，玩家是可以破坏，不过需要注意所有同色相连的铁箱会一并被破坏，而你目的是令对面最后剩下两层高的铁箱作为通道。

击破要塞防卫系统



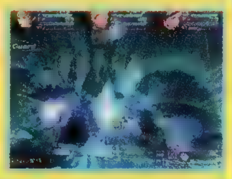
正确的解谜方法，是依次破坏左一的黄和蓝色箱，左五的红色箱、左四蓝色箱、左二黄色箱、左三红色箱，左二蓝色箱。然后是右一黄色箱、右五蓝色箱、右四黄色箱、右一上方的蓝色箱、右二的红色箱。

经右上方可离开E.S.徒步前进，于二扇门分别取得不少好东西。而其实在L房间17以及20的通道是殊途同归，最后都会通向同一地方。于M点是道上基本上没有巡逻的敌人，然而破坏那里的发光结晶却会有超强劲的角色出现，说不定比最后首领还要强，例如人马会在体力剩下2000时发动微机械异常攻击，可攻全体上限以上体力，并且在下个回合作出完全回复，最好还是不要挑战，又或是偷了其身上道具后逃走。不过部分发光结晶都藏有好东西，因此看着地图提示小心破坏便可袋袋平安。

至于N点则是机械人通道，同样这里的机械人都是超强，行动快速而且招招能伤超过1500甚至2000HP，又会使用各种状态异常魔法，特别是叫クレスケンス的机械人，往往能够同时攻击全体兼具迟缓效果，会令己方陷于苦战，另外更有一招“封印武装LV.4解除”，一击就能伤单一机体8000HP，随时将受该攻击的E.S.被了结。还好这里的敌人战胜后不会再出现，最好派ZEBULUN在阵，以备危急时逃走，然后避开它们前进。

众人走到O点破坏那里的巨大建设后会有SAVE POINT出现，然后乘前方的移动装备，前方赫然是巨大的门，会有电脑仪器出现，JR.便上前操作企图开门，然而却失败，气得他一拳打在电脑上，谁知这样却触动了这里的防卫系统，从他们立足的地方冒出一座城堡出来。

BOSS　カンドラル



此首领有32000HP，它共分为三种作战型态，背景以白、红、蓝三种颜色代表，至于城堡作战型态受到己方队伍攻击组合影响，每当首领发动“记忆之车轮”，下次行动时就会改变型态，这时若不攻击它，就会变成白色。若只有女性攻击它则会变成蓝色，如男性攻击则会变成红色。

白色时会使用不太强的全体攻击魔法，然而却会附加状态异常效果，算是最易应付，但要小心当他用“Lスタン”时有令全体处于不能行动的局面而捱打，BREAK ZONE是CCCC。

如果它变成蓝色时，会使用“情热之第一声”来提升魔法攻击力，会向己方的人用魔法攻击。若是它受到男性攻击，就会自动插队反击，所以此型态时便别用男性攻击，留他来储ST或帮其他人回复体力，其BREAK ZONE是BBCC。

至于红色型态会提升自己的物理攻击力，能同时攻击全体成员，但本次当它受到女性攻击时就会立即予以反击，因此变成该型态后不要用女性攻击，其BREAK ZONE是BCCB，其中薛基的攻击对它最为有效。

而无论是红或蓝色，都会使用一招“真实之镜”，被选中的人会在数回合即死，只要将该角色移到后排便可避过，当首领的体力下降至16000左右时，就必须在它发动“记忆之车轮”时令它改变为白色以外的型态，因为对方会自行补充8000HP，甚至是双倍的16000HP，那时就得不偿失。

最佳战斗方法是一直保持首领在白色状态，在它的体力剩下一半前，全力为各人储ST，到体力剩一半时，等待对方发动“记忆之车轮”，然后男性攻击它改变其型态，令它变成红色并换上全男班，当它提升攻击力时就使用“灭杀阵”消除，一直保持着红色状态直至把它消灭。

粉碎教皇的野心

击败首领后，便先乘移动板返回之前O点的SAVE POINT记录，因为是最后BOSS战。当众人到达迷宫深处，便见到教皇及其身后的机械人PROTO OMEGA，教皇讽刺地说杂草的生命就是这么顽强，当然大家对教皇的目中无人及行为大为不满，紫苑更问对方知否自己所做的是什么行为。

但教皇尚未回答，却有人突然现身，来者竟然是一度已被已死的亚卢比度，他说PROTO OMEGA应该是他的东西，指教皇并没有资格使用。JR.见到亚卢比度显得很高兴，可是对方却泼他冷水，JR.连忙表示谁会高兴。这时教皇终于再开口，他指亚卢比度为尤利艾菲的亡灵，现在对方已经再没有存在的价值。不过亚卢比度根本不放对方在眼内，更问JR.是否要他出手相助。对方的态度令教皇面色铁青，教皇说U.R.T.V.只是扭曲时代所产生的东西，以对方如此下贱的生命是不会理解他们的思想。

亚卢比度显然不喜欢教皇所说的话，二话不说就向对方攻击，但却被教皇的防护罩挡下。亚卢比度于是跳起向PROTO OMEGA攻击，后者非但丝毫无损，亚卢比度还反遭教皇控制的机械人攻击而堕地。

尽管JR.口硬，但看见兄弟的狼狈相也跑上前，这时亚卢比度却站起来，说他是最强的，可是所受的一击却令他的分子遭分解，结果消失无踪。而亚卢比度的死令JR.的怒意进一步提升。至于教皇看见号称打不死的亚卢比度被他消灭，自然自鸣得意地大笑起来，跟着双方便展开最后的生死战。

BOSS 教皇

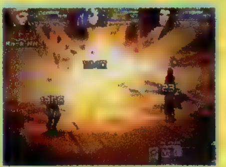
首先大家要知道共需要与教皇战斗两次，首次他的体力有21600HP，大家会发现除了他之外，其身后的机械人也属于行动角色之一，不过己方并不能攻击该机械人，而且机械人在此战中也不会作出攻击。教皇的“死への诱い”具有缓慢效果，可伤一人500HP左右，不过也很多时能避开。另一招“崇高な波动”则伤面向那方所有人250至400HP。

己方首先要派一人移动到对方身后，形成包围装态，然后在初段为各人储ST，储满后以单发攻击储BOOST棒，然后才发动连续性的攻击，其BREAK ZONE是BCBB，派基奥斯、刃和KOS-MOS是不错的选择，不过最好用基奥斯发动攻击。当教皇的体力剩下15000HP左右时，就能连续行动两次，不过攻击反而会较弱。由于他没有特别致命的攻击，所以可轻松获胜。

BOSS 教皇

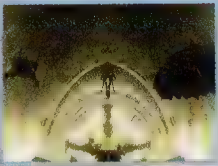
击败教皇后他会立即复活，体力更暴增至32400HP，BREAK ZONE是BCC。开始时首先为各受伤的同伴回复体力，最好将基奥斯换上体力较多的薛基。教皇的攻击与之前其实上一仗差不多，不过攻击力提升二分一，而且时常做出会心一击。加上会时常发动BOOST，有时连攻三次可造成一人死亡。

对付方法是己方先使用两个“ブーストマックス”增加BOOST棒最大值，然后要一边为同伴补体力一边储ST，当三人都储满后，就一口气发动，令教皇倒下的话可给予极大的伤害。当己方受到大伤害就不要吝啬道具，或是发动合体回复魔法。



当教皇的体力剩下一半左右，就会使用一些即死或是封咒魔法。另外当教皇体力低于15000HP时，一直没有行动的机械人也发动最强一击“U.M.N.相转移炮～扩散～”，能伤全体各1200HP，那时不妨以道具为体力较低的人回复。还好此招不常用，否则不堪设想。

谜之敌人突现眼前



落败的教皇说他实在无法理解，为何对方总是要阻碍着他，这些行动对他们有什么益处，JR.便说这与利益无关，纯粹是看不过眼。不过教皇说自己没有时间浪费在对方身上，他只要利用U.M.N.相转移炮，就可对付宇宙任何一处，说罢他便想用该武器对付众人。

谁知这时机械人突然失效，教皇忙问这是什么一回事，突然有一个男声说话，指佐赫鲁并非让教皇为所欲为的东西。说罢看见上空有三个机械人出现，其中一个正是之前阻挡紫苑前往旧米诺切亚的机械人。三个机械人头上各站着一人，正是与动力公司创办人禾路希林一起的蒙面人，只听穿蓝袍的人说教皇的角色已完结，便以魔法将PROTO OMEGA与教皇同时消灭，只留下原版佐赫鲁。

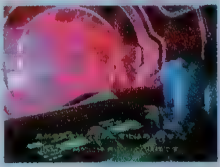
这时三人中有穿灰袍而没有戴面罩的人，竟然是与薛基认识，对方赫然与薛基儿子之死有关。此怒实在非同小可，薛基立即以导弹向对方施以猛烈攻击，可是对方却以特殊的空间转移手段，将对方发得的导弹变成从后攻向薛基本人，薛基结果自食恶果，MOMO连忙上前察看。

至于穿红袍的人则说他们没有游玩的余暇，三人竟然施法令亚卢比度复活，JR.连忙问为何要再次令亚卢比度复活，可是三人没有回答而离去。至于亚卢比度说他就是在等这个时候，他叫JR.来他的世界吧，会有趣的，说罢从他身上发放出乌・杜能量。

此时KOS-MOS二话不说走上前，当她身上散发出耀眼的光线后，身上便多了一些装备，并发出能量壁阻挡乌・杜能量波的逸出，但她同时告知自己只能维持三分钟，叫众人立即逃生。她已叫艾诺撒号前来营救，只要破坏墙壁就能与之会合。

刚才受到自己攻击的薛基，此刻挣扎着说就由他来吧，不理MOMO的相劝，说不用担心，因为他的身体能够修理。说着把右手边的墙壁打破，但同时他的左机械臂也报废。当墙壁被打破后便见到艾诺撒号出现，众人立即乘上逃走。

JR.的内心交战



这时由米诺切亚化成的巨翼会慢慢被乌・杜所侵蚀，亚卢比度问JR.是否看见，叫对方来他这里，埋葬这个渴望之源。众人回到狄兰达鲁号的舰桥，合成人说局所事象变移（乌・杜）的活动并没有变化，似乎扩大暂时处于停滞状态。

JR.便说难道这要感谢KOS-MOS吗？一旁的玛莉便责对方现在不是说这些的场合，因为它的扩大只是迟早问题，恐怕最后整个宇宙都会被侵蚀，紫苑便问难道没有办法。刃便说现在要打破这状况，唯一方法就是深入那个地方直接对付元凶。

JR.便问艾诺撒号的机件如何，得知能够飞行后，他便说以后的事交给雪莉，然后独自离开舰桥。乘圆筒列车前往公园区，JR.独自看着玻璃外的宇宙，紫苑这时到来说对方原来在这里，说身为指挥官的他不可偷懒。JR.便说交给雪莉两姊妹不会有问题。然后他说亚卢比度在呼唤他，是要与他作最后的对决，紫苑于是问对方真的能与重要的兄弟战斗吗？

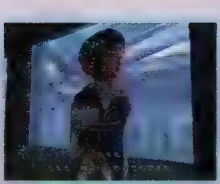
JR.内心相当在挣扎着，但是他认为不去不行，他绝不能放着亚卢比度不管，要阻止对方，除了他之外实在别无选择。这时JR.问薛基方面如何，是否还未可以活动，紫苑回答她也不清楚，目前MOMO与他一起进行维修。JR.便说准备好后便出击，叫紫苑通传其他人暂时等待。

另一方面MOMO与薛基正在与尤莉通讯，后者会为薛基准备新的身体零件，薛基道谢时，她叫对方直呼其名，又说薛基曾拒绝的生体部分的延续生命，而现在经过延命处理的生体脑寿命可长达130年，虽然不算是永生，为了MOMO，希望他能继续生存下去。薛基回答他需要考虑，尤莉便说期待对方的答覆。

这时JR.进来，他说刚才又在外偷听对话，但本次薛基却没有不满，只叫MOMO代他去领取零件。MOMO离开后，JR.便提起刚才在奥米加系统的事，他说自己也是初次见薛基发怒，原来他还是拥有感情，而他逆这样情的人，只是对没有关系的人才冷静。薛基却说彼此都差不多，然后给予JR.鼓励。

这时JR.走到放置E.S.的仓库走廊前，突然听到不远处MOMO问话，她问JR.是否要前往那个地方，JR.说想不到除了佳拿之外，最知他的心还是MOMO，果然是百式合成人。MOMO又问对方想独自前往？但是对方没有回答，换言之是默认，MOMO再问对方为何要一个人

承受所有责任，问自己是否可随他同行。但是JR.却拒绝，他说亚卢比度只叫他独往，他是自己的真正兄弟，所以得由作为兄长的JR.来解决问题。MOMO于是说她会等对方回来，要JR.与她做约定，可是JR.却没有回答，逕自跑向ASHER出发，看着JR.出发的MOMO，回忆起他所说过的一言一语。



JR.独闯龙潭

由于JR.是瞒着众人行动，所以舰桥的雪莉姊姊也大吃一惊，但后者关上通讯，因此无法取得联络。而回到舰桥的MOMO则为他撒谎，说JR.是去为机械人进行测试，说他一定会回来。当然大定都知道其真正目的，不过其他人没有怪MOMO，而她们也相信JR.言出必行。

JR.进入局所事象变移，于起点有SAVE POINT，这里是单程路，一直往前走会看见亚卢比度小时候的幻影，对方说很少看见到对独自一人，为何没有和重要的同伴一起，JR.便说这是他俩之间的对决，只有他一个已足够。但亚卢比度却笑着说逞强也没用，对方其实很惶恐，那时他不是弃那些同伴不顾吗？不是让他们被杀吗？（指十四年前）

继续往前走会看见当年埋东西的亚卢比度，旁边站在多个像MOMO的合成人。原来亚卢比度正在为JR.与佳拿建墓，要练习就算他俩死去自己也不会哭，又说只要再次与乌·杜连结，JR.就会杀他，那就是领袖。JR.忙说他并不想杀害对方，但亚卢比度却自顾自说JR.就是这样的作用，指他们是乌·杜的反存在，他要和恶魔立下契约。

再往前走，会看到樱花房间事件，只见亚卢比度将樱花打倒，责对方都是她令JR.受到困扰，然后便不停挥拳打倒在地上的樱花。一旁的JR.连忙叫对方住手，亚卢比度说只要她死去，JR.就不会受其诱惑。这时JR.忍不住上前将对方轰开，而樱花却变成MOMO。亚卢比度说JR.竟被这人偶迷惑，但他已经被自己所玷污了，JR.忙叫对方别再说下去，可是对方却没有住口，最后愤怒的JR.欲拳打对方，但对方却消失了，想杀他便来与他决斗。

再继续往前走，会到达一条两边都是镜的走廊，这时镜中的他会对自己说话，问JR.是认真的吗？尽是在说打击JR.精神的说话，最后JR.将镜射破，却因为愤怒而进入赤龙模式，若是与乌·杜对抗便会产生更坏的影响。可是JR.却无法自我压抑，就在这时樱花的幻影出现，她依着JR.说自己相信对方，终于令他回复正常。

终结？开始？

终于JR.都走到亚卢比度的面前，他的身体已和许多喉管相连，坐在一长巨椅上，JR.还存有一丝希望请对方停止事象变移。亚卢比度却问这就是“悬崖勒马”吗？但他却表示很讨厌，他要以不死者的身份，给人类一个全新的观点，这是与乌·杜结合的他所感受到的进化。而人类就只会营营役役，所建立的根本不是文明，而他就要令这些低次元的生物进化至高次元，以后大家就会尊他为神，然后他便要挑起JR.的愤怒，指对方不是反乌·杜的兵器吗？而JR.表示正如亚卢比度所说自己是兵器他就要阻止对方。

BOSS 亚卢比度

这场战斗其实并不困难，因为亚卢比度只有5300HP，而他的弱点是物理和气属性攻击，BREAK ZONE是BB。对方很多时都会只说话而不攻击，其冰属性魔法可伤300HP左右，而无属性魔法则伤600HP左右。只要储满ST便一个气向对方射击，小心以道具或魔法维持JR.体力在1100HP以上就不会有性命之虞。不过当对方体力剩下数百时，会使用“意识再生”补2650HP，所以最好能在对方剩下约1000HP时一次收拾。还有最后对方会使用一招伤达1100HP的“永远之连锁”，若JR.没有此体力便同归于尽。

亚卢比度终于落败，而这里也开始崩塌，亚卢比度问JR.是否觉得很有趣，JR.直认不讳，此战令他血脉沸腾，就像对方所说U.R.T.V.是战斗兵器。可是亚卢比度竟然否认，他说自己并非战斗的工具而消灭对他们来说其实是一种解放，说着他的手已开始若隐若现。看见亚卢比度将要消失，JR.无法掩饰他的关心，亚卢比度反而说对方的表情怎么像是与恋人死别那样。这时JR.终于想到其实亚卢比度从最初开始就希望由JR.打倒自己，JR.想到这里忍不住哭了出来。

可是亚卢比度仍然口硬不肯承认，他说从很久以前就不喜欢JR.与佳拿，他最后叫JR.别在做佳拿的影子，又问他可有想过为何佳拿对乌·杜没有反应吗？这时那些以前被亚卢比度杀害的合成人化成天使来接走亚卢比度。JR.连忙站起来说别在丢下他一人，而亚卢比度则问对方，看见他终于自由了。

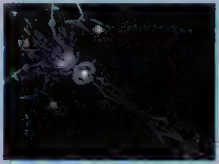
亚卢比度消失后，四周变成一片漆黑，这时他身后出现樱花，她问对方怎么了，JR.答他再也听不到右胸的心跳，樱花问就是因此而哭吗？JR.说因为他已失去了自己的另一半。樱花却说这么懦弱的人不是她所认识的卢比度，然后鼓励他站起来，还有许多人在等待着他，不可违背他们的期待。那是他与樱花的约定，这时樱花变成了MOMO，然后又变回樱花。至于JR.终于重新振作，说他会守护对方的妹妹，然后请樱花守护他的弟弟。

当JR.倒向樱花时，却换成基奥斯扶着他，妮庇利姆也在一旁看着，她说终于都可以安息了，但基奥斯却说但这并不是终结，妮庇利姆同意，因为这只是一个开始，现在世界将被她们所包围。跟着局所事象变移会消失，只遗下原版佐赫鲁。

谜之新势力出现

终于JR.被基奥斯救回狄兰达鲁号，令其他人担心自己，使他显得很不好意思，而MOMO则已飞身扑向对方，说对方能无事实在太好了。JR.说一切还多得基奥斯，而后者却没有说话，只是挥手离开舰桥。

接下来狄兰达鲁便想回收佐赫鲁，岂料这时竟然有谜之要塞出现，将佐赫鲁吸进要塞的黑洞中并消失。至于神出鬼没的基奥斯竟然站在狄兰达鲁号的甲板上，完全不会因为身在宇宙空间而存在任何问题。至于在曙光内的禾路希林，却称基奥斯为伊奥斯阿（イオーシュア），更指彼此很久没见。至于禾路希林说很高兴对方出现，问对方难道想干涉此事，基奥斯便答他不会再迷惑，禾路希林则说，知道对方也在此舞台很高兴。

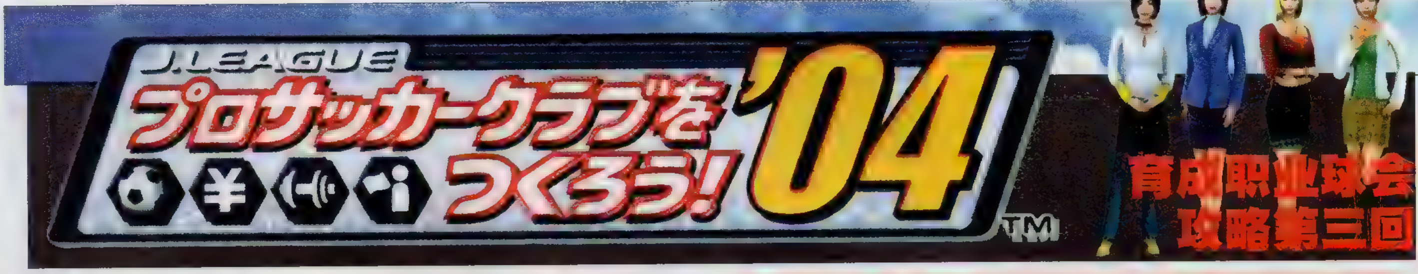


回说狄兰达鲁号，原来JR.发现一只狗，便问玛莉可否在舰桥饲养。至于已修理好的薛基则与MOMO步出宇宙港，看见尤莉亲自迎接，她对薛基说今后就继续请对方保护MOMO，事实上他指代表理事已为他申请留在狄兰达鲁号保护MOMO，并请尤莉为他进行延命手术。这时MOMO却问真的是代表理事的要求吗？

至于在宇宙港的艾诺撒号旁，由于本次的事件其实还未完结，加上教皇之前曾提到柯蒙斯组织，所以他还要继续其旅程，然后登上艾诺撒号，临行前紫苑终于说出请对方要小心，然后与其他在船上的人挥手道别。这时美尤纪到来，而艾宁则表示想放假，可是美尤纪却指对方就算放假也得先提交堆积如山的报告，令对方吓得双腿发软。然后紫苑便叫KOS-MOS一起回去。

最后画面会转到某一处，由四位站在机械人上人的对话，当中分别是在奥米加系统出现的谜之蒙面人，以及禾路希林。后者说虽然得到Y资料，但还有许多破损部分，指那个合成人（MOMO）的主资料库有不少被亚卢比度及U-TIC机构删除，由于已经进入过MOMO的深层意识，所以得往更下层，即无意识领域的最下层“奥卢斯·蒙多斯（ウーヌス・ムンドゥス）找寻答案，甚至说KOS-MOS也是时候苏醒了，而在四人以外，原来还有一位白袍蒙面人，至于一切谜底，就要等续作分解。完

●SEGA●6月24日●SLG●1至2人玩●7140日元
●DVD-ROM●788KB记忆容量●对应BB UNIT及NETWORKADAPTOR
J联盟创造职业球会04
Text：秀吉 Design：Kennie



育成职业球会 攻略第三回

本期笔者会跟大家分享一下《球会 '04》中的各项心得，希望当中的资料对大家有所帮助！

经营篇

广告费、年票和票价

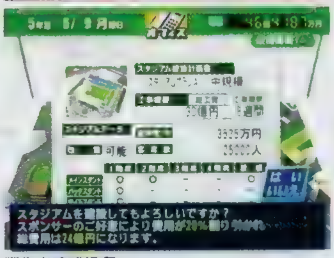
在每年头的“运营计画”中，玩家都需要为球会设下未来一年的广告费、年票和票价，务求招揽更多的观众入场，赚取可观的入场费。至于广告费和票价，玩家可以参照秘书的评语，假如出现“スタジアムを揺る”的评语，那就代表每场比赛都差不多能满座。至于“年间シード”一栏是“年票”的意思，这里有一个秘技可以令年票成功售出。首先大家选择50%的折扣，然后按×键取消，再选回0%折扣即可，这样年票会以50%折扣的销量售出，而票价仍保持原价。

但要留意，大量售出年票会使非年票观众的座位减少，使每场比赛的收益下降。换句话说，使用此秘技只是让玩家可以在年头收取全年的入场费，并没有使获得的金钱增加，这一点大家必须紧记。

循序渐进地兴建设施

兴建设施对于球会及球员的成长非常重要，但必须“量入为出”地兴建设施方为上策。事实上在游戏的初段，除了“桑拿室”和“草地”两项设施外，其他设施的重要性并不高，假如胡乱增设只会浪费金钱并且令每月的维持费大幅提高，阻碍球会的发展。正确的做法是蓄钱先兴建球场令入场人数增加，然后才增加球场设施和改建会所及其设施。

至于兴建球场方面，当然最好以最快的途捷1A→2A→3A→4A→5A→7A进行，途中不要进行任何球场改筑，尽快储钱兴建200亿的球场。至于兴建球场的时机最好在进行“ASIA GREAT CULB CUP(アジアグレートクラブカップ)”之前，因为球场正在兴建当中，所以本队在“AGCC”的主场会改在可容纳8万人的中立球场举行，令入场人数大增。



要先兴建球场啊！

球场类型	容纳人数	建设费／改建费	建设可能次序
1A	15000	—	1B、2A
1B	20000	7.5亿	2A
2A	25000	30亿	2B、3A
2B	30000	10亿	3AR、3B、4A
3A	35000	10亿	3BR、4A
3AR	38000	10亿	3BR、4A
3B	40000	10亿	3C、3BR、4A
3BR	42000	10亿	3CR、4A
3C	45000	10亿	3CR、4A
3CR	47000	10亿	4A
4A	55000	50亿	4B、5A
4B	65000	20亿	4C、5A、6
4C	75000	30亿	5A、6
5A	90000	120亿	5B、7
5B	100000	20亿	7
6	95000	150亿	7
7	1500000	200亿	最终型

关于兴建球员会所

假如想兴建球员会所，除了要有足够的资金外，还要达成一定条件才能获得兴建的“建议书”，例如LEVEL 3的会所需要在LEVEL 2会所里六个设施的空位全满后数月才能兴建，至于LEVEL 4的会所则要由能力高的监督提案才能兴建。而可以让玩家增设的“特殊设施”会视乎监督的育成方针而定，假如重视体能的监督便会提议兴建“ハイテクジム”；重视球员状态的监督则会提议兴建“游戏场”，依次类推。不过，兴建LEVEL 4会所及设施花费甚巨，如没有雄厚财力请不要考虑。

怎样增加生产球会产品的数量

在游戏刚开始时，玩家最多只能生产四种球会产品，而当玩家兴建了“グッズショップ(Goods Shop)”(3亿)后便能同时生产最多十二种的球会产品。如果要同时生产44种球会产品，就必须兴建“公式クッズショップ店”，其兴建的条件是至少要兴建可收容2万人以上的球场，球会成绩和人气在一定程度以上，还要曾进行大量的地域投资。

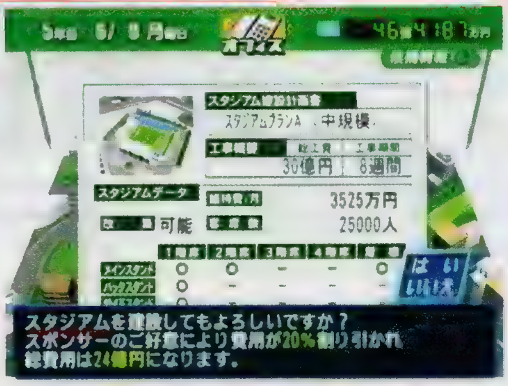
最容易售出的球会产品

A	携带スラップ、クラブキーホルダー
B	タオルマフラー、选手カード、クラブステッカー、カレンダー
C	公式旗、ユニフォーム、Tシャツ、ピンズセット、ワッペン、オリジナル手帐、イヤーブック、ミニ旗、J1优胜记念旗、マグカップ、应援歌CD、サポート旗C、タオルマフラーB、ユニフォームB、バンダナ、选手フィギュア
D	サポート旗、サポート旗B、TシャツB、手袋、クッション、キャップ、リストタオル、チケットホルダー、TシャツC、财布、10周年アルバム
E	ポンチョ、クラブバック、ロゴ入りボール、ボトルホルダー、文具セット、フォトフレーム、ジャージ、クラブバッグ(L)、置时计、クラブ公式简易カメラ

人事篇

新人轮选时注意事项

新人轮选对球会的成长有莫大的关连，如果能在新人轮选时获得一些优秀的球员，就能大幅提升球队的实力。所以在平时，玩家应多让球探进行“新人探索”，以发掘一些明日之星。假如要跟其他球队竞争新人球员时，就应该以契约金三倍的金额出击，这样成功率会比较高。



很多现役年老球员也有好表现，不要随便舍弃。

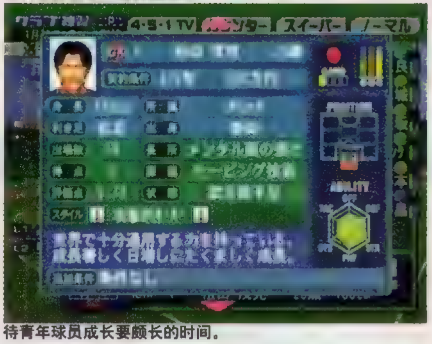
虽然说新人力量非常重要，但选择新人时还要考虑到球队的状况。在游戏初期或者人材紧缺时，就不应大量购入新人球员。原因是新人球员属于球会的“未来战力”，早熟的球员还好，大约20岁左右便能成为主力，但晚成的球员经常要到25、26岁才能成熟，假如为了让大量有潜质的新人入队而放弃一些实力较强的现役球员并不明智。总而言之，购入新人球员是“重质不重量”。

新人轮选时球员的综合能力评价
この选手は、世界的な选手になる可能性を秘めて
彼はサッカーの申し子と言われていて
この选手、近い将来、代表入りが有力视されて
彼は未来の代表候补と言われている逸材で
将来はサッカー界を背负って立つと言われて
彼の潜在能力は、可能性を感じさせるもの
彼の评判は、最近耳にするようになり
この选手は隐れた逸材と噂されていて

提升青年军的质素

每一年球会都会举行一次特别活动，免费招待特定的观众入场观看比赛。玩家选择免费招待“子供(小孩)”入场便可以提高新人球员的素质，而经过笔者重复测试下发现，每年确实都有不错的球员进入青年军，就连柱谷 哲二、井昌正辉和三浦淳宏等国脚也曾出现。顺带一提，如果招待女性入场可令俱乐部人气上升；老人则可使所在城市的SPORT LEVEL上升。

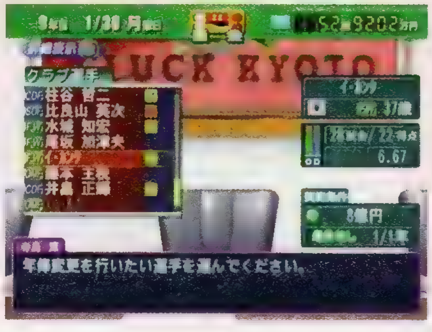
新人球员也有不错的素质。


待青年球员成长要颇长的时间。

关于维持球员年薪的补充

之前提过利用“契约更变”的方法，只需每次提升球员100万年薪就可以再次继约，关于这点笔者还有一些补充。事实上，当玩家跟球员签下4-5年合约后，球员大多不会再跟球会续约，因此最好先跟他们签下3年合约，在合约届满的前一年送他们到外国留学，令其评价维持在0.00，然后再追加2年合约，令合约由3/3变回1/3，当新人球员24岁时，再跟他追加4年长约。假如还不明白当中奥妙的话不妨先找一名球员试试。

跟青年球员签约会要小心。



球员类型成长表

球员成长类型一览

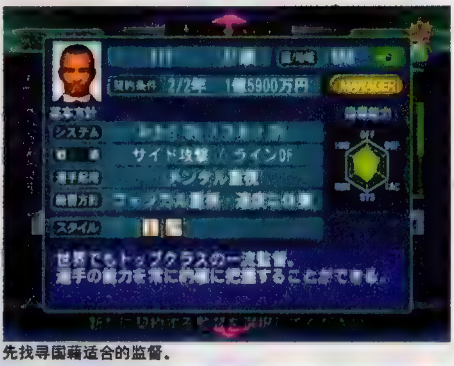
类型	16–18	19–21	22–24	25–27	28–30	31–33	34–36	37–39	40–42
超早熟	最近、急激に力を伸ばしてきている	今がまさに成长のピーク	高いレベルで成长を续けている	成长力は落ちてきたが円熟期	成长力は落ちたが经验でカバー	これ以上の成长に期待するのは酷	年龄的に现役を长く续けるのは困难	年龄的に现役を长く续けるのは困难	年龄的に现役を长く续けるのは困难
早熟 1	これからの本格的な成长が乐しみ	最近急激に力を伸ばしてきている	今がまさに成长のピーク	高いレベルで成长を续けている	以前より伸びはないが安定した成长	成长力は落ちたが经验でカバー	これ以上の成长に期待するのは酷	全体的な能力の低下が著しい	年龄的に现役を长く续けるのは困难
早熟 2	十分练习についてきている	成长著しく日增しにたくましく成长	今がまさに成长のピーク	高いレベルで成长を续けている	成长力は落ちてきたが円熟期	成长力は落ちたが经验でカバー	これ以上の成长に期待するのは酷	全体的な能力の低下が著しい	年龄的に现役を长く续けるのは困难
早熟 3	十分练习についてきている	最近急激に力を伸ばしてきている	今がまさに成长のピーク	高いレベルで成长を续けている	以前より伸びはないが安定した成长	成长力は落ちたが经验でカバー	これ以上の成长に期待するのは酷	全体的な能力の低下が著しい。	年龄的に现役を长く续けるのは困难
类型	16–18	19–21	22–24	25–27	28–30	31–33	34–36	37–39	40–42
标准 1	まだ若く、今は基础を固める时期	まだ经验は浅いが徐々に伸びている	成长著しく日增しにたくましく成长	今がまさに成长のピーク	选手として最盛期を迎えている	成长力は落ちてきたが円熟期	成长力は落ちたが经验でカバー	これ以上の成长に期待するのは酷	全体的な能力の低下が著しい
标准 2	これからの本格的成长が乐しみ	最近急激に力を伸ばしてきている	最近急激に力を伸ばしてきている	选手として最盛期を迎えている	高いレベルで成长を续けている	以前より伸びはないが安定した成长	成长力は落ちたが经验でカバー	成长は望めないが老练なプレイで补う	全体的な能力の低下が著しい
标准 3	これからの本格的な成长が乐しみ	十分练习についてきている	最近急激に力を伸ばしてきている	成长著しく日增しにたくましく成长	选手として最盛期を迎えている	高いレベルで成长を续けている	高いレベルで成长を续けている	成长力は落ちてきたが円熟期	これ以上の成长に期待するのは酷
标准 4	まだ若く今は基础を固める段阶	まだ经验は浅いが徐々に伸びている	最近急激に力を伸ばしてきている	成长著しく日增しにたくましく成长	今がまさに成长のピーク	高いレベルで成长を续けている	以前より伸びはないが安定した成长	成长力は落ちたが经验でカバー	成长は望めないが老练なプレーで补う
标准 5	最近急激に力を伸ばしてきている	成长著しく日增しにたくましく成长	成长著しく日增しにたくましく成长	选手として最盛期を迎えている	高いレベルで成长を续けている	以前より伸びは无いが安定した成长	成长力は落ちたが经验でカバー	成长は望めないが老练なプレイで补う	全体的な能力の低下が著しい
类型	16–18	19–21	22–24	25–27	28–30	31–33	34–36	37–39	40–42
晚成 1	现在は少し伸び悩んでいる样子	若手ではあるが伸び悩みを感じる	ゆっくりとだが力をつけてきている	日增しに能力が高まっている	高いレベルで成长している	今がまさに成长のピーク	高いレベルで成长を续けている	成长力は落ちてきたが円熟期	不明でし
晚成 2	まだ若く、今は基础を固める时期	若干伸び悩み中だが今後に期待	まだ经验は浅いが徐々に伸びている	最近急激に力を伸ばしている	高いレベルで成长している	选手として最盛期を迎えている	高いレベルで成长を续けている	以前より伸びは无いが安定した成长	成长は望めないが老练なプレイで补う
超晚成 1	现在は少し伸び悩んでいる样子	若手ではあるが伸び悩みを感じる	低いレベルだが安定した成长	ゆっくりとだが力をつけてきている	まだ经验は浅いが徐々に伸びている	最近急激に力を伸ばしてきている	今がまさに成长のピーク	高いレベルで成长を续けている	高いレベルで成长を续けている
超晚成 2	现在は少し伸び悩んでいる样子	若手ではあるが伸び悩みを感じる	ゆっくりとだが力をつけてきている	まだ经验は浅いが徐々に伸びている	日增しに能力が高まっている	成长著しく日增しにたくましく成长	今がまさに成长のピーク	高いレベルで成长を续けている	成长は望めないが老练なプレイで补う
类型	16–18	19–21	22–24	25–27	28–30	31–33	34–36	37–39	40–42
持续 1	日增しに能力が高まっている	最近急激に力を伸ばしてきている	今がまさに成长のピーク	高いレベルで成长を续けている	以前より伸びはないが安定した成长	成长力は落ちたが经验でカバー	改めて成长力が增している感じ	成长力は落ちてきたが円熟期	不明でし
持续 2	十分练习についてきている	最近急激に力を伸ばしてきている	今がまさに成长のピーク	高いレベルで成长を续けている	以前より伸びはないが安定した成长	改めて成长力が增している印象	成长力は落ちてきたが円熟期	成长力は落ちてきたが円熟期	高いレベルで成长を续けてる
持续 3	まだ经验は浅いが徐々に伸びている	日增しに能力が高まっている	最近急激に力を伸ばしてきている	今がまさに成长のピーク	高いレベルで成长を续けている	改めて成长力が增している印象	高いレベルで成长を续けている	高いレベルで成长を续けている	成长は望めないが老练なプレイで补う
特殊 1	不安定な成长を见せている若手选手	成长に不安定さを感じる	波のある成长を续けている	成长に不安定さを感じる	不安定な成长が续いている	ベテランだが相变わらず波のある成长	不安定な成长だったがすでに限界か	全般的な能力の低下が著しい	年龄的に现役を长く续けるのは困难
特殊 2	日增しに能力が高まっている	最近急激に力を伸ばしてきている	最近急激に力を伸ばしている	高いレベルで成长を续けている	とどまることなく成长を续けている	高いレベルで成长を续けている	成长力は落ちてきたが円熟期	成长は望めないが老练なプレイで补う	成长は望めないが老练なプレイで补う

每年一位外国人的计算方法

有不少赞助商会要求球会每年购入一名或以上的外援，甚至指定其位置。为了达到赞助商的要求，玩家可到“香港FC”进行球员转会，然后当球员加入后将其自由契约。这是因为香港球员转会费很便宜，只需一千多万便能成功了承。

寻找追加留学地点监督的方法

首先玩家要确定目标监督，然后聘请一名与目标监督相同国藉的监督（假设是巴西），并且跟新监督的三名助理教练签约（三名助理教练大多都与此监督的国藉相同）。接着在下个月的月初，将其中一名教练升格为监督，这时又会出现三名同国藉的助理教练出现，假如其中出现了“留学地点监督”，便可把他升格为监督，使留学地点出现。只要重复此步骤，要找到目标监督一点也不难，不过就要花费大量的资金，所以只有在游戏的中后段才适合使用。


先找寻国藉适合的监督。

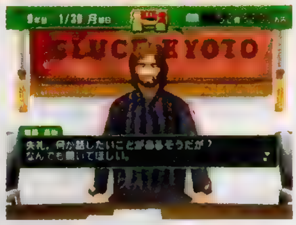
球员性格类型分析表

口调一览					
[illegible]	[illegible]	不満無し	不満度 緑	不満度 黄	不満度 赤
优等生	通常	失礼します。私に御用事があるそうですね。どんなことでしょうか?	失礼します。私にご用があるそうですね。どんなお話でしょう?	失礼します。私にご用があるそうで?	何か御用ですか? ちょっといそがしいのですが……。
	优等生	失礼いたします。何か御用でしょうか? なんでもお答えしますよ。	失礼いたします。何かお話があると伺いましたがどのようなご用件でしょうか?	失礼いたします。私に何か御用事でしょうか?	お呼びでしょうか? 申し訳ありませんが手短に願います。
	脳天气	失礼しま~す。お元気そうでなによりです。なにかお話があるそうですが?	失礼しま~す。お呼びになりましたか? どんなご用件ですか?	失礼しま~す。	失礼します。どうも気乗りがしないので早く済むと嬉しいですね。
俺王	俺王	俺様をわざわざ呼びつけるとはいい度胸だ……。いやいや冗談だ。なんか用かい?	俺様を呼んだかい? まあ呼びつけるからには世間話程度じゃなかろうな。	よう。俺様になにか用かい?	なんか用か? 今の俺様は触れたらキズつくほどトンガってるぜ。
	主将	失礼。何か話したいことがあるそうだが? なんでも聞いてほしい。	失礼。私に何か用があるそうだが? どんな案件だろうか。	失礼。何か用があるそうだが?	なにか用だろうか。重要でなければ手短に済ませてもらいたい。
	无口	……どうも。なにか用事が? こっちは大きな問題はないが。	どうも……。俺に話がある、と聞いたんだが。	……失礼。	……。とっとと済ませてくれ。
金	金	失礼します。代表自ら痛み入ります。今日はどういったご用向きで?	失礼します。今日はどういった御用で? 代表自ら、とは恐縮しますが……	失礼します。今日はどういったご用向きで?	これはこれは。偉い人はどこちらが話したくない时に話をしたがるものですね。で、なんでしょうか?
	軽薄	ど～も。なんか话があるって聞いたけど。いや～な话じゃなければ何で话すよ!	やあ。なんか话があるって聞いたけど。いい话を聞かせてくれるとうれしいねえ。	こんちは。なんか话があるの?	何の用? 早いところ済ませてね。

国内、国外杯赛及青年大会资料

杯赛名称	比赛举行月份	大会形式	优胜、准优胜	大会参加条件
海外 CUP(カップ)战一览				
アジアグレートクラブカップ	3月～5月	初赛 4×4 GROUP H&A 小组比赛	8亿、4亿、1.6亿	●J1所属
ASIA GREAT CLUB CUP(AGCC)		决赛 各GROUP上位2TEAM决胜		●前年J1优胜 or NEW YEAR CUP优胜
アジアチャレンジカップ	3月～5月	初赛:4×4 GROUP H&A 小组比赛	2亿、0.8亿	●前年度J1 4位以内
ASIA CHALLENGE CUP ACC)		决赛 各GROUP上位2TEAM决勝		●没有アジアGCC的参加资格
ワールドチャレンジカップ	10月～11月	初赛:4×2 GROUP H&A 小组比赛	6亿、3亿、1亿	●J1所属
WORLD CHALLENGE CUP(WCC)		决赛 各GROUP上位2TEAM决胜		●同年アジアGCC优胜 ●没有VC参加资格
オリエンタルカップ	10月～11月	决赛 6TEAM小组比赛	2亿、0.8亿	●J1所属
ORIENTAL CUP(OC)				●没有参加GWC、WC、VC
パシフィックカップ(PACIFIC CUP)	3月～4月	决赛 6TEAM小组比赛	2亿、0.8亿	●前年度J1年间5位以下●没有参加アジアGCC
アトランティックトーナメント	5月～6月	决赛 LOCK OUT方式淘汰赛	8亿、4亿	●J1所属 ●曾经在アジアGCC取胜
ATLANTIC TOURNAMENT(AT)		(WORLD CUP或1ST中断年份不会出现)		●今年度没有アジアGCC参加资格●今年のアジアGCC不参加
ゴンドワナカップ(CONDWANA CUP)	10月～11月	决赛 LOCK OUT方式淘汰赛	4亿、2亿、0.8亿	●J1所属●同年1st STAGE优胜●没有WCC和VC的参加资格
ヴィクトリーズカップ	10月～11月	初赛:4×2 GROUP H&A 小组比赛	15亿、8亿、4亿、1.5亿	●アジアGCC优胜
VICTORIES CUP(VC)		初赛 各GROUP上位2TEAM决胜		
スーパーカップ	3月～11月	初赛:4×8GROUP H&A 小组比赛	20亿、15亿、8亿、4亿	●20年以后●VC 3度以上优胜
(SUPER CUP)		决赛 各GROUP上位2TEAM决胜		●前年度J1王者●球场LV5以上
国内カップ战一览				
JAPAN SUPER CUP	2月后半	决赛:一决胜负	1亿、0.5亿	●前年J1优胜 or NEW YEAR CUP优胜
NEW YEAR CUP	12月	决赛 LOCK OUT方式淘汰赛	4亿、2.5亿、1亿	
J LEAGUE CUP	4月～10月	决赛 H&A方式淘汰赛	4亿、2.5亿、1亿	●没有
J LEAGUE CAMPIONSHIP	11月～12月	决赛 H&A方式决胜	4亿、1.5亿	●J1 STAGE优胜
		(联赛全优胜时不会出现)		
代表カップ战一览				
クローヴィスカップ	11月4周后半	决赛 4TEAM淘汰赛		
	12月1周前半		-	●(U-22)
ユースチャレンジトーナメント	1月	决赛 4TEAM淘汰赛(出场国は中坚国レベル)	-	●(U-22、U-23)
アシアトーナメント	2月	决赛 8TEAM淘汰赛(出场国はアジア中位～上位)	-	●(U-22)
ストレリチアカップ	2月	决赛 5TEAM小组比赛(战出场国のレベルはやや低め)	-	●(U-23)
マスターカップ	11月	决赛 8TEAM淘汰赛(出场国は強豪国)	-	●(U-22)
ワールドスポーツカップ	7月	<アジア地区予选> 2 GROUP 小组比赛		
		各GROUP首两位取得决赛权	-	●(U-23)
		<本大会予选> 4×8GROUP 小组比赛		
		各GROUP首两位取得进行16队淘汰赛	-	
カリブカップ	11月～12月	决赛:2 TEAM小组比赛(对战相手は中北美3チーム)	-	●(FULL代表)
センチュリーカップ	1月～2月	决赛 4TEAM淘汰赛	-	●(FULL代表)
アジアナショナルカップ	2月	初赛:4×4 GROUP 小组比赛		
		决赛 各GROUP首两位决战负	-	●(FULL代表)
ウイングカップ	1月	决赛 4TEAM淘汰赛(センチュリーC优胜かW杯年度)	-	●(FULL代表)
コンチネンタルカップ	1月	初赛:4×2 GROUP 小组比赛	-	●(FULL代表)
		决赛 各GROUP首两位决战负		●アジアナショナルカップ优胜
アフリカナショナルカップ	1月	初赛 4TEAM小组比赛 (各GROUP首两位决战负)	-	●(FULL代表)
		决赛 4TEAM淘汰赛		●アジアナショナルカップ没有优胜
インターナショナルカップ	7月	<アジア地区予选> 2 GROUP 小组比赛		
		各GROUP首两位取得决赛权	-	●(FULL代表)
		每四年举行一次初赛		
		<本大会予选> 4×4 8GROUP 小组比赛		
		各GROUP首两位取得进行16队淘汰赛		

球员的性格类型



要解决球员的不满，首先要了解球员的“性格类型”。而球员的性格类型大致可分为“优等生型”、“自我中心型(俺王)”和“贪财型”三种，大家可以从他们“打招呼”的对白中得知他们的类型。当回答他们的不满问题时，只要回答适当的答案，就能平息他们的不满。

问答对应表

优等生	回答优等生的问题时要认真思考，如果他们说设施不足时，就要好好考虑增建的问题。
自我中心型	这种球员说话经常目中无人，回答时必须抱着严厉的态度。例如他们跟队友不和时，就要回答“现在不是跟队友不和的时候”等。
贪财型	这类球员只有用金钱才能解决他们的不满……。

球员间的连携表

如果一直有玩《球会》的人，相信也知道球员的类型大致分为八种，而日本玩家也将每一连携类型的代表球员都进行了划分，得出“荻原型”、“鬼茂型”、“东条型”、“岩城型”、“御厨型”、“那智型”、“阿见型”和“高梨型”八种类型。当中以“荻原型”的相性最好，差不多跟每个类型的球员都能合得上，假如球队中多一些“荻原型”的球员，相信实力会更上一层楼。

特殊連攜

球员八种连携类型

连携类型一览表

●=红线　●(橙)=[illegible]　●=蓝线　●=没有连携

类型	获原	鬼茂	东条	岩城	御厨	那智	阿见	高梨
A获原	●(红)	●(红)	●(红)	●(橙)	●(红)	●(红)	●(红)	●(蓝)
B鬼茂	●(红)	×	●(橙)	×	●(橙)	●(黑)	●(橙)	●(蓝)
C东条	●(红)	●(橙)	●(橙)	●(黑)	●(黑)	●(蓝)	●(橙)	●(蓝)
D岩城	●(橙)	×	●(黑)	×	●(黑)	●(橙)	●(黑)	●(蓝)
E御厨	●(黑)	●(橙)	●(蓝)	●(黑)	●(黑)	×	●(黑)	●(蓝)|×
F那智	●(橙)	●(红)	●(蓝)	●(橙)	×	●(橙)	●(黑)	●(蓝)
G阿见	●(红)	●(橙)	●(橙)	●(黑)	●(黑)	●(橙)	●(红)	●(蓝)
H高梨	●(黑)	●(黑)	●(蓝)	●(黑)	●(黑)|×	●(蓝)	●(黑)	●(蓝)|×

八大连携有力球员一览

日本球员

堂岛元树、萩原忠志、皆本亘、须井哲、都井敏史、西村公、仙川功、山濑功治、本村和也、富城佑哉、水口隆、中山雅史、水城知宏、松本太郎、立浪重则、邑久村大誉、三神尚纪、森崎敬、山土巢大鸟、长岛玄次、中西永辅、矢冲田翔、南云亮三、本山雅志、明神智和、田中诚、泽登正朗、海堂大、北山刚、小野伸二、川越聪史、阿部勇树、能登城太郎、宫川ピエール、鹰山阳、ラゴス武威、水口隆、儿岛庄治、木久地尚之、森岛宽晃、信场健人、西村公、宇田川司、久能茂、大石康二、奥大介、奥野悠一、井上道哉、人见俊哉、西纪宽、川口信男、石川直宏、石川龙也、迫井深也、二川孝广、儿岛庄治、奥野诚一郎、中井直、市川大佑、森保一、相马直树、深野弘、弘濑静一、左木崎敏郎

国外球员

バステン、カモラネージ、ピレス、ルイ・コスタ、エレ、ジード、パンチ、トウット、シェフチェンコ、ターレ、パストゥルク、ユーゴビッチ、アデマール、ネドベド、I・エルゲラ、リーベ、アランセン、クリスチャン、チャールズ、ピオール、フリードリッヒ、ブロヘン、バルテズ、イエロ、F・デブール、ルイス・エンリケ、キューウエル、R.デムール、スコールズ、ハッジ、ブロマン、ロシツキー、レオナルド、シュリンガー、ジョルジョ、ネリーノ、ボクツ、モルセン、ロート、バドローム、メーヤー、オユンジョン、アマラオ、グリーンス、タストン、グアルディオラ、グレーロ、サンパイオ、ギグス、ルイーザ、サントス、ジャウミ、アントニオーロ、ニュートン

日本球员

河本鬼茂、加持智彦、井畠正辉、林谷胜二、奥村辰彦、光村真澄、中田英寿、三浦知良、森冈隆三、小笠原满男、名波浩、早坂与一、龟田慎二、水原优一、水本辉司、大野(柏)、玖珂次郎、河本龙将、远藤彰弘、宫本恒靖、盛冈匠、甲斐雅哉、土井贞男、武藤均、须田美喜雄、岩下圭次郎、橘慎一、乾一志、西城邦彦、长谷部茂利、下平隆宏、舞园昌树、神谷义信、梶隆裕、今野泰幸、根岸荣吉、古雅勇次、须田三喜雄、小岛英男、村上淳一郎、松波正信、林健太郎、手岛和希、神谷义信、田口明士、保坂宣之、流智将群

国外球员

ベウバル、シボレ、レドウー、ミシエル、バウアー、R・バッジョ、マルディーニ、ベッカム、ジダン、トッテイ、フォエ、イブラヒモビッチ、バティストゥータ、マリウス、デュジャルダン、ベルカンプ、フランシスコ、ドウッカ、ビルロ、ノボトニー、アラビレーズ、ビファーラ、クレスポ、フォーリット、グラーフ、ムトウ、デル・ピエロ、ミハイロビッチ、フィオーレ、アチャベリー、カーワン、マンテイリ、エムレ・ベリョゾギュ、ワンチョン、モルドク、デサイー、キースケンス、シンドラー、モレナ、K・ルンゲ、レッカー、カンター、ケルガン、コブ、ベラート、リバウド、バサーリャ、フェゲーロ、サルトン、シーマン、チラベルト、ドフ、ズーラー、バンホースト、ラー、ワルサー、エドガー、ジェイソン、シフォン、タジ、バルダーニ、ボロン、リベイロ、ガマーラ、モーア、シュマイケル、ボフ、ジャファー、ジュ・ボゲン、ゾラ、ピアネリ、ラーション、リンス、ブラン

日本球员

东条英虎、野泽拓也、浦和九、手束智、与那岭ジョー、长尾实之、川内义和、佐和凉、横村贤治、中田浩二、风祭六广、相马直树、坪井庆介、金子伸俊、松田直树、铃木秀人、富山政史、柳泽敦、服部年宏、松田茂克、山田隆裕、仲岛昭雄、大久保嘉人、坂本裕司、成冈翔、伊东辉悦、霧莲マグナー、稻村瑞树、小幡谦次郎、冲合仁、水原清史、青云荣治、鬼头荣一郎、佐々原直树、加藤良树、祢岸凛、大阵邦久、世市川严太、织田典幸、不二田鹰辅、中村俊辅、远藤保仁、酒井友之、楢崎正刚、曾ヶ端准、曾ヶ端准、藤崎岳人、加持悟、阿部敬之、八重垣茂、山岸范宏、西井贤、新井场彻、泷本时生、根本裕一、田中隼磨、波户康广、三浦淳宏、中泽佑二、白石典夫、武村周治、长井良幸、泽田重、小岛宏美、吉原宏太、田坂和昭、中西永辅、平野孝、藤本主税、望月重良、伊藤裕二、冈中勇人、菊地新吉、下田崇、松元茂夫、八重垣茂、渡部忠志、迟野博树、风祭纯一朗、斋藤邦男、坂本佑司

国外球员

アンドレジーニョ、ブッフォン、ディナス、スコイトビッチ、C・アジャラ、マケレレ、M・ガジャルド、F・レドンド、シャビ、ルベン・トーニャ、ファン・ニステルローイ、オフエルマルス、ラウール、ヴェロン、コクー、フェラーラ、ネスタ、サネッティ、テュラム、クライファート?、ダレッサンドロ、ガリンシャ、ファルク、アイマール、デュキャナン、オーウェン、ガンジャ、ケンダル、ブストス、マリッシュ、ジャンベーラ、ソクラウス、ブラーメン、ゲルマール、バング、イラシュ、U・カンチェス、パトラゲーニョ、パパ、ピエール、ベンサー、セレゾン、タラダリ、M・ニストロップ、プロミナー、アウダイール、カフー、クルーマン、コーワン、ジェリー、セガール、マティアス、B.ルイス、ジャニング、ウィル、アモローゾ、サラス、エウベル、フィニディ・ジョージ、エルナンデス、ブリト、C・ロペス、アルメイダ、イブラヒム・バ、フラビオ・コンセイソン、D・スタンコビッチ、ソウザ、ブティ、ベルガー、プロシネツキ、マクマナマン、U・マルドラド、リトマネン、アムロノス、コスタクルタ、セルジ、ナダル、F・カンナバーロ、リザラズ、ルンバルト、オアー、タファレル、ダアイエ

日本球员

岩城聪史、野中不二男、松井贵俊、法月恒圣、石黑幸四郎、山田畅久、野村大树、野田清志、加门道弘、持田宏隆、都仓彰、前田善哉、藤田久仁彦、竹中纯、野毛秀树、屋村谦太郎、岩本辉雄、秋元阳一郎、青叶慎吾、五十岚宽.辻元孝充、佐藤由纪彦、仲野末男、 蝉健二、松井贵俊、岛村和典、西方省吾、猪贝洋通、菊瑞吾郎、竹中纯、蒲田昴、太崎直辉

国外球员

D・マルドラド、メンディエタ、アンリ?、ロナウド、レコバ、クラドウド、カリュー、ガッシュ、 オルテガ、ケビチャ、ストニコフ、エッフェンベルク、ブライナー、アネルカ、エジムンド、ハカン・シュクル、ファウラー、ラビチエビッチ、オコチャ、オリセー、シメオネ、セードルフ、デニウソン、カンポス、ゾンガ、パリューカ、シェスター、ネットアー、ウィトラ

日本球员

仁志川则夫、御厨亲典、新谷友树、稻本润一、户田和幸、久保龙彦、藤田俊哉、红池流星、冲秀达、高原直泰、仓木隆也、原田博通、冈本武次、名良桥晃、秋田丰、白井悦志、三都主アレサンドロ、奈良阳一郎、大仓隆生、矢野龙马、中孝介、片桐诚、樱井辰史、关口圭一郎、永井雄一郎、黑部光昭、小村德男、藏原乐志、曾我康治、竹叶广伸、南部拓司、今桥健儿、南雄太、本田泰人、大岩刚、平濑智行、 古沼多喜夫、冈野雅行、播户龙二、上野良治、小笠原满男、财前直之、仲井秀巳、泽田英吉、金子伸俊、濑水秀雄、高东伸也、五岛宽之、仁志田恭二

国外球员

パラハ、デステファン、ヴィエラ、ローマン、ピエリ、フィーゴ、エムボマ、セルジオ・エダ、 R・バッジョ、フォンテイン、ベルファスト、G・ミューレン、ヴァラー、カールマンス、サモラーノ、シアラー、ジョイルジャーノ、ブラノフ、ラインダース、ダービッツ、マッツーロ、ジャントーレ、ファケットー、エチェベリア、マサロッティ、デ・ラ・ペーニャ、ツィーゲ、クフォー、ファン・デル・サル

日本球员

那智清隆、田中达也、饭岛润一郎、杉下龙次、广谷登、增永彬、西泽明训、饭田健二、牧野高志、平照雄、松山敦、五味英明、林谷章一、野田浩次郎、福本统一郎、透明男、御藏亮介、真田雅则、源京一、栗山慎一郎、星野光、甲斐纯哉、冈本俊二郎、安永聪太郎、金古圣司、玉井敏幸、 酒井直树、柳本启成、シュナイダー润之介

国外球员

サンタ・クルス、ザネッティ、タランティリ、ブロム、ロベルト・カルロス、シレオ、 カレーラ、ベネット、ホサンダーテ、メイヤー、サリヴァン、ジュリアス、スリマネ、D・バッジオ、ピルロ、マハダビキア

日本球员

世古左京、阿见达哉、川边满、仓元信隆、屋野功、工藤京介、栗原伸章、立花充、续木幸隆、内海功、屋野功、与田雅武、山内忠义、尾坂加津夫、高桑大二朗、山下芳辉、高濑寿之、尾村八彦、宫本德次郎、池田守、多古真一郎、森山泰行、本田卫、户板哲雄、宫田正光

国外球员

マグロン、B・ニストロッフ、マルブランク、リッカート、ラークセン、 エスタシオ、フンバルト、ジダン、ヤロン、ゴルケーア、ロイ・キーン、パニュック、フェルター、アモカチ、スキレッチ、ピアホフ、アンディ・コール、ボクシッチ、モルドバン、モリエンテス、ヨーク、ウエスト、ラーツ、レオーネ

日本球员

高梨升、邦崎健吾、玉田圭司、司宗次郎、柴山哲也、高野修作、胜浦义夫、川额四郎、神谷达矢、黑川耕介、瑞岛武士、牧田良平、东太郎、金丸英男、城彰二、松井大辅、山口素弘、福西崇史、中泽聪太、佐藤洋平、长谷川祥之、川越铁人、川越聪史、 山岸史俊、中山骏次、田栗光秀、黑崎久志、林丈统、三浦泰年

国外球员

モンテーロ、アルベルティーニ、カニーヒア、ロゼイ、ブライナー、チェ・ヨンス、 メラ、リンドバーグ、ユン・チャンソル、コ・ジョンホン、カヌ、スーケル、デルベッキオ、ビヤトビッチ、ロベルト・アクーニャ、ヤルニ

固有世界球探一览

欧州

球探名称	固有球探一览
ガブレット	F・インザーギ（菲利浦・因扎吉）、ドフ（佐夫）、トッティ（托蒂）、ロゼイ（罗西）、ジャントーレ（詹蒂莱）、ゾンガ（曾加）、ブッフォン（布冯）、パンチ（巴雷西）、ピアネリ（维亚利）、バウアー（贝肯鲍尔）（德国）
カルピーニ	ゾラ（佐拉）、トルド（托尔多）、シニョーリ（西格诺里）、トンマージ（托马西）、G・パリューカ（帕柳卡）、マンティリ（曼齐尼）、ディ・カニオ(迪坎尼奥)
キレーニ	デルピエロ(皮耶罗)、R・バッジオ(巴乔)、ブッフォン(布冯)、ドフ(佐夫)、ファケットー(法切蒂)、ペルッツィ(佩鲁济)、スピアジオ(迪比亚吉奥)、アントニオーロ(安东尼奥利)
グアリーニ	ネスタ(内斯塔)、トッティ(托蒂)、アルベルティーニ(阿尔贝蒂尼)、シニョーリ(西格诺里)、コスタクルタ(科斯塔库塔)、トンマージ(托马西)、モンテッラ(蒙特拉)
クリカーロ	パリューカ(帕柳卡)、スキレッチ(斯基拉奇)、ゾラ(佐拉)、シレオ(西里亚)、ディ・リービオ(迪・利维奥)、マッツーロ(马萨罗)、スピアジオ(迪比亚吉奥)、モンテッラ(蒙特拉)、タラダリ(塔尔德利)、アントニオーロ(安东尼奥利)
シルビオ	マルディーニ(马尔蒂尼)、ビエリ(维耶里)、ファーケット(法切蒂)、シレオ(西里亚)、ジャンベーラ(里维拉)、タラダリ(塔尔德利)、リーベ(里瓦)、マンティリ(曼齐尼)、ジャントーレ(詹蒂莱)、オリビネリ(奥利维埃里)、ミシエル(普拉蒂尼)(法国)
ツエネ	デルピエロ(皮耶罗)、ヴィエリ(维耶里)、トルド(托尔多)、ロゼイ(罗西)、ネスタ(内斯塔)、F・カンナバーロ(法比奥・卡那瓦罗)、ピオール(皮奥拉)、ディ・ビアッジョ(迪比亚吉奥)、レコバ（雷科巴）（乌拉圭）、ペルッツィ(佩鲁济)
バラーニ	ディ・ビアッジョ(迪比亚吉奥)
ブルネーリ	中田英寿（日本）
ボクネッリ	パンチ(巴雷西)、ジャンベーラ(里维拉)、F・インザーギ(菲利浦・因扎吉)、マルディーニ(马尔蒂尼)、アルベルティーニ(阿尔贝蒂尼)、C.ドニ(多尼)、リーベ(里瓦)、コスタクルタ(科斯塔库塔)、オリビネリ(奥利维埃里)
ボンコネーゼ	R・バッジオ(巴乔)、F・カンナバロ(法比奥・卡那瓦罗)、スキレッチ(斯基拉奇)、ディ・リービオ(迪・利维奥)、ディ・カニオ(迪卡尼奥)、ゾンガ(曾加)、ウィトラ(维阿)(利比亚)

球探名称	固有球员一览
ヴェイレム	ジダン（齐达内）、プティ（佩蒂特）
エンカリ	ミシエル（普拉蒂尼）、ジダン（齐达内）、デサイー（德塞利）、アンリ（亨利）、P・ピエラ（维埃拉）、ピエール（帕潘）、デュジャルダン（蒂加纳）、ジュリアス（吉雷瑟）
グラベカ	チュラム（图拉姆）、トレゼゲ（特雷泽盖）、サニョル（萨格诺尔）、ジョルカエフ（德约卡夫）、ジュリアス（吉雷瑟）、デュジャルダン（蒂加纳）、アムロノス（阿姆罗姆斯）
クレール	ジダン（齐达内）、デュキャナン（蒂加纳）、バルテズ（巴特斯）、アネルカ（阿内尔卡）
ジュリテール	デサイー（德塞利）、リザラズ（利扎拉祖）、プティ（佩蒂特）、バルテズ（巴特斯）、ブラン（布兰科）、ジョルカエフ（德约卡夫）、D・シセ（西塞）
デクティオー	リザラズ（利扎拉祖）、ウィルトール（维尔托德）、ブラン（布兰科）、アネルカ（阿内尔卡）、D・シセ（西塞）、
デュマ	アンリ（亨利）、ピレス（皮雷）、P・ピエラ（维埃拉）、コプ（科帕）、ヴィルトール（维尔托德）、カンター（坎通纳）、ピエール（帕潘）、フォンテイン（方丹）
バルボモ	コプ（科帕）、デュキャナン（蒂加纳）、ミシエル（普拉蒂尼）、カンター（坎通纳）、ピレス（皮雷）、チュラム（图拉姆）、トレゼゲ（特雷泽盖）、フォンテイン（方丹）、パンチ（巴雷西）（意大利）、アムロノス（阿姆罗姆斯）
マケレレ	ジダン（齐达内）

球探名称	固有球员一览
アケロ	ディエゴ・トリスタン（特里斯坦）
インデュラン	バラハ（巴拉哈）、モリエンテス（莫里恩特斯）、メンディエタ（门迭塔）、イエロ（耶罗）、カニサレス（卡尼萨雷斯）、ルイーザ （苏亚雷斯）
ヴェガロ	ディエゴ・トリスタン（特里斯坦）、バレロン（贝莱隆）、グアルディオラ（瓜迪奥拉）、プジョール（普约尔）、ルイス・エンリケ（路易斯・恩里克）、ファント（亨托）
エルクレス	バトラグーニョ（布特拉格诺）、ルイーザ（苏亚雷斯）、ファント（亨托）、デステファン（迪斯蒂法诺）（阿根廷）、グラーフ（克鲁伊夫）（荷兰）
ガフラ	F・トーレス（费尔南多・托雷斯）、ホアキン（华金）、バラハ（巴拉哈）、デニウソン（德尼尔森）（巴西）
クノ	L・エンリケ（路易斯・恩里克）、プジョル（普约尔）、カニサレス（卡尼萨雷斯）、ディエゴ・トリスタン（特里斯坦）、バレロン（贝莱隆）、ジャウミーニャ（德贾明哈）（巴西）
ケスマル	I・エルゲラ（伊万・埃尔格拉）、ラウル（劳尔）、ロベルト・カルロス（罗伯特・卡洛斯）（巴西）、ロナウド（罗纳尔多）（巴西）、ジダン（齐达内）（法国）
コロナド	モリエンテス（莫里恩特斯）、I・エルゲラ（伊万・埃尔格拉）、ラウル（劳尔）、バトラグーニョ（布特拉格诺）、イエロ（耶罗）、F・トーレス（费尔南多・托雷斯）、メンディエタ（门迭塔）
バスゲレ	アイマール（艾马尔）（阿根廷）、サビオラ（萨维奥拉）（阿根廷）、リケルメ（里克尔梅）（阿根廷）

球探名称	固有球员一览
アイヴァン	ベッカム（贝克汉姆）、ロイ・キーン（基恩）（爱尔兰）
ギリンガム	ベルファアスト（乔治・贝斯特）（北爱尔兰）、シーマン（西曼）、ジャック（杰克・查尔顿）、ジェラード（杰拉德）、キャンベル（坎贝尔）
グラット	オーウェン（欧文）、ジェラード（杰拉德）、ガッシュ（加斯科因）、マリッシュ（马修斯）、ヘスキー（赫斯基）、テイマー（泰勒）、ファウラー（福勒）、サルトン（萨顿）
スパンルー	オーウェン（欧文）、R・ファーディナンド（里奥・费迪南德）、サルトン（萨顿）、スコールズ（斯科尔斯）、チャールズ（博比・查尔顿）、レッカー（莱因克尔）、クロスワデル（瓦德尔）、テイマー（泰勒）、ヤロン（雅辛）（前苏联）
トービル	グリーンス（格里菲斯）
ハーバス	ジェラード（杰拉德）、S・キャンベル（坎贝尔）、エドガー（爱德华）、マリッシュ（马修斯）、ソニー（芬尼）、ガッシュ（加斯科因）、ロート（洛顿）、ケルガン（基冈）、シェリンガム（谢林汉姆）、ブレット（普拉特）、
ヒートン	シアラー（希勒）、シーマン（西曼）、ブレット（普拉特）、S・キャンベル（坎贝尔）、シェリンガム（谢林汉姆）、ソニー（芬尼）、アダムスカー（亚当斯）、クロスワデル（瓦德尔）
ピノック	R・ファーディナンド（里奥・费迪南德）、ファウラー（福勒）、スコールズ（斯科尔斯）ロブセン（罗布森）、モーア（博比・摩尔）、ヘスキー（赫斯基）
ピンチクリフ	シアラー（希勒）、エドガー（爱德华）、レッカー（莱因克尔）、チャールズ（博比・查尔顿）、モーア（博比・摩尔）、ケルガン（基冈）、バング（班克斯）、ロブセン（罗布森）、グリーンス（格里菲斯）

球探名称	固有球员一览
ウィルニード	F・デブール（弗兰克・德波尔）、小野伸二（日本）、コク（科库）、ファン・デル・サル（范德萨）、宋钟国（韩国）
エブケータ	ファンニステルローイ（范尼斯特鲁伊）、ベルカンプ（博格坎普）、スタム（斯塔姆）、ゼンデン（岑登）、ハッセルバインク（哈塞尔巴因克）、シフォン（希福）（比利时）、バドローム（普雷德霍姆）（比利时）
クイルトラ	クライファート（克鲁伊维特）、F・デブール（弗兰克・德波尔）、コク（科库）、オフエルマルス（奥维马斯）、ハッセルバインク（哈塞尔巴因克）、フォンヘネハン（范哈内亨）、バーン（阿里汉）
ドネン	バンホースト（范・希姆斯特）（比利时）、ファン・ホーイドンク范霍伊东克
ナイレン	ダービッツ（戴维斯）、セードルフ（西多夫）、ネップ（雷普）、エンセンブリーク（伦森布林克）、キースケンス（内斯肯斯）、スタム（斯塔姆）
ハデラ	オフエルマルス（奥维马斯）、ファン・ホーイドンク（范霍伊东克）、ファン・デル・サル（范德萨）、ボフ(普法尔)(比利时)、ゼンデン(岑登)、ボスフェルト(博斯维尔特)
ビガルド	セードルフ(西多夫)
ファン・ハート	ボスフェルト(博斯维尔特)、カールマンス(瑟勒芒斯)(比利时)
フォッチセン	グラーフ(克鲁伊夫)、フォーリット(古力特)、バステン(范巴斯滕)、クルーマン(科曼)
ボヴァデン	ダービッツ(戴维斯)
メドマン	クライファート(克鲁伊维特)、ファンニステルローイ(范尼斯特鲁伊)、リッカート(里杰卡尔德)、フォーリット(古力特)、バステン(范巴斯滕)、グラーフ(克鲁伊夫)、クルーマン(科曼)
ヤミロフセン	リッカート(里杰卡尔德)、バステン(范巴斯滕)、キースケンス(内斯肯斯)、ベルカンプ(博格坎普)、ファシヘネハン(范哈内亨)、エンセンブリーク(伦森布林克)、ネップ(雷普)、R・デムール(罗纳德・德波尔)、バーン(阿里汉)

球探名称	固有球员一览
アウケベルガー	マリウス(马特乌斯)、ヴァラー(沃勒尔)、メーヤー(米亚)、ネットアー(内策尔)、リンドバーグ(利特巴尔斯基)、ルンバルト(布赫瓦尔德)、ツィーゲ(齐格)
アゲベク	シェスター(舒斯特尔)、ズーラー(席勒)、シュリンガー(施切林格)、フェルター（菲斯达)、B・シュナイダー(施耐德)、マティアス(萨默尔)、コーフェン(赓内恩)、ワルサー(瓦尔特)
イエルツ	ダイスラー(戴斯勒)
ギール	バウアー(贝肯鲍尔)、G・ミューレン(盖德・穆勒)、ルンゲ・K (K・鲁梅尼格)、エレ(贝利)(巴西)、メイヤー(米亚)
キルヒホフ	ヴァラー(沃勒尔)、ダイスラー(戴斯勒)、ショル(绍尔)、クフォー(库福尔)(加纳)、バラック(巴拉克)、コーワン(科勒尔)、キルシュテン(基尔斯滕)
クラウト	ショル(绍尔)
ケーナス	クリスチャン(克林斯曼)、ブライナー(布雷纳)、バウアー(贝肯鲍尔)、メーヤー(米亚)、G・ミューレン(盖德・穆勒)、エフェンベルク(埃芬博格)、ボクツ(弗格茨)、ブラーメン(布雷默)、ベラート(奥维拉特)
ゲフダー	クリスチャン(克林斯曼)、マリウス(马特乌斯)、ブラーメン(布雷默)、マティアス(萨默尔)、ベラート(奥维拉特)、ズーラー(席勒)、コーワン(科勒尔)
ジュトヘンカー	ワルサー(瓦尔特)、シュリンガー(施切林格)、ヘスラー(哈斯勒)、フェルター(菲斯达)
ゼルダー	ツィーゲ(齐格)、ハマン(哈曼)、ボクツ(弗格茨)、ブライナー(布雷纳)、B・シュナイダー(施耐德)、キルシュテン(基尔斯滕)、コーフェン(科勒尔)
ハーゲル	K・ルンゲ(K・鲁梅尼格)、シェスター(舒斯特尔)、メラー(梅拉)、バラック(巴拉克)、ビアホフ(比埃尔霍夫)、ヤロン(雅辛)(前苏联)、ネットアー(内策尔)
バゲバイヤー	ビアホフ(比尔霍夫)、メラー(梅拉)、ルンバルト(布赫瓦尔德)、ヘスラー(哈斯勒)、エフェンベルク(埃芬博格)、ハマン(哈曼)、リンドバーグ(利特巴尔斯)

球探名称	固有球员一览
エスメラ	ルイ・コスタ（鲁伊・科斯塔）、フィーゴ（费戈）、エスタシオ（尤西比奥）、ソウザ（保罗・索萨）、セルジオ・コンセイソン（塞尔吉奥・孔塞桑）、ジョアン・ピント（若昂・平托）
エブコス	デコ（德科）
コルニーニャ	ソウザ（保罗・索萨）、S・コンセイソン（塞尔吉奥・孔塞桑）、ルイ・コスタ（鲁伊・科斯塔）、エスタシオ（尤西比奥）
ボメージョ	フィーゴ（费戈）

球探名称	固有球员一览
ベチョベグ	ネドベド（内德维德）、ロシツキー（罗西基）、ヤン・コレル（杨・科勒）、カレルスキー（波波斯基）、ヨセブスト（马索普斯特）、ネジェドニー（诺沃特尼）、ステラルビー（斯特拉奇）、ブストス（普斯卡什）（匈牙利）、スーケル（苏可）（克罗地亚）、デュデク（杜德克）（波兰）
ムレブスキー	ネドベド（内德维德）、ロシツキー（罗西基）、ヤン・コレル（杨・科勒）、ボロン（博班）（克罗地亚）

球探名称	固有球员一览
ロクリフ	ネドベド（内德维德）（捷克）、ロシツキー（罗西基）（捷克）、ヤン・コレル（杨・科勒）（捷克）

球探名称	固有球员一览
アランセン	トマソン（托马森）、M・ニストロップ（M・劳德鲁普）、B・ニストロップ（B・劳德鲁普）
サグスリク	シュマイケル（舒梅切尔）、アランセン（阿兰・西蒙森）、ゴルケーア（埃尔克耶尔・拉尔松）、モルセン（莫里森）
ブロクセン	シュマイケル（舒梅切尔）、M・ニストロップ（M・劳德鲁普）、B・ニストロップ（B・劳德鲁普）、モルセン（莫里森）、ゴルケーア（埃尔克耶尔・拉尔松）、シンドラー（辛德拉）（奥地利）
モルテンセン	トマソン（托马森）、B・ニストロップ（B・劳德鲁普）、M・ニストロップ（M・劳德鲁普）、アランセン（阿兰・西蒙森）

球探名称	固有球员一览
ガルション	ヘムロン（哈姆林）
サレクション	ラーション（拉尔森）、ヘムロン（哈姆林）、P・アンデション（P・安德森）、ブロマン（布洛林）
ジェールマン	リュングベリ（永贝里）、P・アンデション（P・安德森）、ラーション（拉尔森）、ブロマン（布洛林）
ラインベリ	リュングベリ（永贝里）

球探名称	固有球员一览
ガルション	ヘムロン（哈姆林）
サレクション	ラーション（拉尔森）、ヘムロン（哈姆林）、P・アンデション（P・安德森）、ブロマン（布洛林）
ジェールマン	リュングベリ（永贝里）、P・アンデション（P・安德森）、ラーション（拉尔森）、ブロマン（布洛林）
ラインベリ	リュングベリ（永贝里）

球探名称	固有球员一览
ギデムソン	スールシャール（索斯克沙尔）、リーセ（里瑟）、ミノフスキー（梅诺夫斯基）（波兰）、ベネット（佩内特）（匈牙利）、ティゼーバ（迪塞班）（格鲁吉亚）
ビレムソン	スールシャール（索斯克沙尔）
ポルター	リーセ（里瑟）

球探名称	固有球员一览
オルライネン	リトマネン（利特马宁）
シーバネン	ヒーピア（海皮亚）
メトリグ	リトマネン（利特马宁）、ヒーピア（海皮亚）、スールシャール（索斯克沙尔）（挪威）、リーセ（里瑟）（挪威）

球探名称	固有球员一览
ガルホーム	バドローム（普雷德霍姆）、シフォン（希福）、ボフ（普法夫）、カールマンス（瑟勒芒斯）、バンホースト（希姆斯特）

球探名称	固有球员一览
コルモフ	ヤロン（雅辛）、カルピン（卡尔平）、モストボイ（莫斯托沃伊）
ペニコフ	モストボイ（莫斯托沃伊）、カルピン（卡尔平）

球探名称	固有球员一览
ヤチレンコ	シェフチェンコ（舍甫琴柯）、ブロヘン（布洛欣）、ブラノフ（别拉诺夫）、シンドラー（辛德拉）（奥地利）
リドチェンコ	ブラノフ（雷布诺夫）

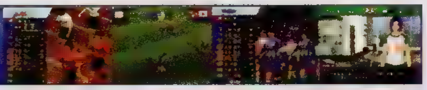
球探名称	固有球员一览
クマシノビッチ	スコイトビッチ（斯托伊科维奇）、ビヤトビッチ（米贾托维奇）、ケズマン（凯日曼）、ラビチェビッチ（萨维切维奇）、ミハイロビッチ（米哈伊诺维奇）、ジエイッチ（西里奇）
コルドビッチ	ラビチェビッチ（萨维切维奇）

球探名称	固有球员一览
クラジッチ	アルニ（贾尔尼）、ボロン（博班）、スーケル（苏克）、スコイトビッチ（斯托伊科维奇）（塞尔维亚与黑山）、タジ（哈吉）（罗马尼亚）、ラコ（拉托）（波兰）

球探名称	固有球员一览
クライッチ	ザフビッチ（扎霍维奇）、サリハミジッチ（萨利哈米季奇）（波斯尼亚与黑山）、ビヤトビッチ（米贾托维奇）（塞尔维亚与黑山）

球探名称	固有球员一览
ボツコフ	ストニコフ（斯托伊奇科夫）、ペネフ（佩内夫）
ヤジコフ	ペネフ（佩内夫）、ストニコフ（斯托伊奇科夫）、フンバルト（阿尔伯特）（匈牙利）、バニュック（博涅克）（波兰）

球探名称	固有球员一览
ギュトル	ブストス（普斯卡什）、コシテュ（柯奇士）、フンバルト（阿尔伯特）、グロスキー（库洛斯基）、ベネット（佩内特）、ジエイッチ（西里奇）（塞尔维亚与黑山）、シェフチェンコ（舍辅琴柯）（乌克兰）、ブロヘン（布洛欣）（乌克兰）



球探名称	固有球员一览
ボチアン	ラコ（拉托）、パニュック（博涅克）、デュデク（杜德克）、ミノフスキー（梅诺夫斯基）、コシテュ（柯奇士）（匈牙利）、グロスキー（库洛斯基）（匈牙利）、アルニ（贾尔尼）（克罗地亚）

球探名称	固有球员一览
ヘブリン	ロイ・キーン（罗伊・基恩）、ベルファスト（乔治・贝斯特）（北爱尔兰）、イアン・ハート（伊恩・哈特）

球探名称	固有球员一览
デーブス	イラッシュ（拉什）
ヨルク	ジョールズ（约翰・查尔斯）
ロイル	ギグス（吉格斯）、イラッシュ（拉什）、ジョールズ（约翰・查尔斯）、ヨーク（约克）（特立尼达和多巴哥）

球探名称	固有球员一览
デイリーウッド	ブロミナー（麦克纳马拉）、ラー（丹尼斯・劳）、デルグリッシュ（达格利什）、ジャニング（詹宁斯）（北爱尔兰）
モントレイ	ブロミナー（麦克纳马拉）、ラー（丹尼斯・劳）、デルグリッシュ（达格利什）

球探名称	固有球员一览
クラチーノ	エンショズ（亨杰兹）、スフォルツァ（斯福扎）

球探名称	固有球员一览
ギタニャク	ゼ・ロベルト（泽・罗伯托）（巴西）

球探名称	固有球员一览
ヤデミ	ギグス（吉格斯）（威尔士）

南美・中北美

球探名称	固有球员一览
エランデス	カカ（卡卡）、アドリアーノ（阿德里亚诺）
ギマラネス	ドゥッカ（邓加）、ガンジャ（加林查）、ローマン（马里奥）、カレーラ（卡雷卡）、ギー（多明格斯・达・基亚）、ジョルジョ（尤尔津霍）、アデマール（阿德米尔）、ゲルマール（吉马尔）、ジョイルジャーノ（雅尔津霍）
ジドロ	レオナルド莱昂纳多
ジュリダン	エレ（贝利）、ジード（济科）、セレゾン（塞雷佐）、ファルク（法尔考）、ソクラウス（苏格拉底）、タストン（托斯陶）、ロナウジーニョ（罗纳尔迪尼奥）、カニーヒア（卡尼吉亚）（阿根廷）
ゼーナ	エメルソン（埃莫森）
チッタータ	ローマン（罗马里奥）、セレゾン（塞雷佐）、ファルク（法尔考）、カレーラ（卡雷卡）、ジウベウト・シルバ（吉尔伯托・席尔瓦）、S・アンデルソン（索尼・安德森）、ジャルデウ（贾德尔）、ジュニーニョ・パウリスタ（儒尼尼奥・保莱斯塔）
テッシオ	リバウド（里瓦尔多）、レオナルド（莱昂纳多）、ザザ（迪迪）、カフー（卡福）、エメルソン（埃莫森）、ゲルマール（吉马尔）、ニーニョ（津霍）、ルイス・ペリーラ（佩雷拉）、ギー（基亚）
テニョーリョ	リベイロ（里维利诺）、ソクラウス（苏格拉底）、アデマール（阿德米尔）、リバウド（里瓦尔多）、ジョイルジャーノ（雅尔津霍）、カルベルト（卡洛斯・阿尔贝托）、ニュートン（牛顿・桑托斯）、ラインダース（里昂尼达斯）、ロナウド（罗纳尔多）、ニーニョ（津霍）
デラルーショ	ジード（济科）、エレ（贝利）、ロナウド（罗纳尔多）、ロベルト・カルロス（罗伯特・卡洛斯）、ガンジャ（加林查）、パパ（瓦瓦）、タストン（托斯陶）、ジエルソン（热尔松）、フリードリッヒ（弗里德里希）
パシェンコ	ルイス・ファビアーノ（路易斯・法比亚诺）、ジエゴ（迭戈）
パルキール	ジャウミ（吉尔马・桑托斯）、ブリト（贝贝托）、フリードリッヒ（弗里德里希）、ザザ（迪迪）、ジャンノール（儒尼奥尔）、ルイス・ペリーラ（佩雷拉）、ジジール（儒吉尼奥）、ネリーノ（内林尼奥）、リベイロ（里维利诺）、ニュートン （牛顿・桑托斯）
ビレー	ルシオ（卢西奥）、エウベル（埃尔伯）、アモローゾ（阿莫鲁索）、ジョイルジャーノ（雅尔津霍）、ロナウヂーニョ（罗纳尔迪尼奥）、ジョルジョ（若奥儒尼奥）、ドゥッカ（邓加）、ゼ・ロベルト（泽・罗伯托）、ネリーノ（内林诺）
レジネロ	ロマーリオ

球探名称	固有球员一览
ヴィクトル	F・レドンド（雷东多）、エンリカ（恩里克）、M・ガジャルド（加拉多）、ベネルベア（佩德鲁内拉）、リケルメ（里克尔梅）、アラビレーズ（阿拉比雷斯）、R・アジャラ（阿亚拉）、サムエル（萨穆埃尔）、アルメイダ（阿尔梅达）
クベーロ	パレルモ（帕勒莫）、クラウディオ・ロペス（克劳迪奥・洛佩斯）
コッポレオ	キリ・ゴンザレス（基利・冈萨雷斯）
サムレラ	D・マルドラド（马拉多纳）、サムエル（萨穆埃尔）、シボレ（西蒙尼）、ディナス（迪亚斯）、デステファン（迪斯蒂法诺）
ジウスト	デステファン（迪斯蒂法诺）、D・マルドラド（马拉多纳）、ケンダル（肯佩斯）、カニーヒア（卡尼吉亚）、エンリカ（恩里克）、サムエル（萨穆埃尔）
ジョルタス	バティストゥータ（巴蒂斯图塔）、ディナス（迪亚斯）、モレナ（莫雷诺）、パサーリャ（帕萨雷拉）、スカービレ（斯卡洛尼）、ジェリー（鲁西里）、アラビレーズ（阿拉比雷斯）
チャコン	クレスポ（克雷斯波）、ケンダル（肯佩斯）、ヴェロン（贝隆）、アイマール（艾马尔）、クラウディオ・ロペス（克劳迪奥・洛佩斯）、サムエル（萨穆埃尔）、キリ・ゴンザレス（基利・冈萨雷斯）、シボレ（西蒙尼）
トンペリーノ	サネッティ（J・萨内蒂）、オルテガ（奥特加）、サビオラ（萨维奥拉）、R・アジャラ（阿亚拉）、タランテイリ（塔尔德利）、ジェリー（鲁西里）、M・ガジャルド（加拉多）、オアー（罗阿）、パレルモ（帕勒莫）
パルパイ	バティストゥータ（巴蒂斯图塔）、D・マルドラド（马拉多纳）、ケンダル（肯佩斯）、パサーリャ（帕萨雷拉）、ディナス（迪亚斯）、オアー（罗阿）
ビルマヨル	ヴェロン（贝隆）、バティストゥータ（巴蒂斯图塔）、F・レドンド（雷东多）、サネッティ（J・萨内蒂）、クレスポ（克雷斯波）、デルグ（特维斯）、モレナ（莫雷诺）
ファブリアーニ	スカービレ（斯卡洛尼）

球探名称	固有球员一览
ゼヌカ	サモラーノ（萨莫拉诺）
セレロ	サラス（萨拉斯）

球探名称	固有球员一览
マグレイロ	レコバ（雷科巴）、ダリオ・シルバ（达里奥・席尔瓦）、ホサンダーテ（何塞・阿多拉蒂）、フランシスコ（弗朗西斯科利）、ケビチャ（路易斯・阿尔贝托）

球探名称	固有球员一览
ゴンザーノ	チラベルト（奇拉维特）
セラクルス	チラベルト（奇拉维特）
トビジャーニ	チラベルト（奇拉维特）、フランシスコ（弗朗西斯科利）（乌拉圭）

球探名称	固有球员一览
アブーロ	バルダーニ（瓦尔德拉马）、イバン・コルドバ（伊万・科尔多巴）
コヴィラ	バルダーニ（瓦尔德拉马）、ラインダース（里昂尼达斯）（巴西）、カフー（卡福）（巴西）、S．アンデルソン（索尼・安德森）（巴西）
バランダ	イバン・コルドバ（伊万・科尔多巴）、ジジール（儒吉尼奥）（巴西）、カルベルト（卡洛斯・阿尔贝托）（巴西）、ルシオ（卢西奥）（巴西）

球探名称	固有球员一览
ガブア	ペンサー（阿鲁贝多・斯宾塞）、ジウベルト・シルバ（吉尔伯托・席尔瓦）（巴西）、ジャルデウ（贾德尔）（巴西）、ジャウミ（吉马尔・桑托斯）（巴西）

球探名称	固有球员一览
グチルモ	U・カンチェス（乌戈・桑切斯）
ケルモス	U・カンチェス（乌戈・桑切斯）

球探名称	固有球员一览
ロダーノ	カビチャ（索拉诺）

非洲／アフリカ

球探名称	固有球员一览
カムアブ	オコチャ（奥科查）、カヌ（卡努）
ナクデ	フィニディ・ジョージ（菲尼迪・乔治）、ウエスト（威斯特）、アモカテ（阿莫卡奇）
ミコネム	カヌ（卡努）、S・オリセー（奥里塞赫）、オコチャ（奥科查）、ウエスト（威斯特）、フィニディ・ジョージ（菲尼迪・乔治）、アモカテ（阿莫卡奇）

球探名称	固有球员一览
ケシル	クフォー（库福尔）、パパ（瓦瓦）（巴西）
シエムア	クフォー（库福尔）、ペレ（阿贝迪・佩里）

球探名称	固有球员一览
カジム	ハッジ（哈吉）

球探名称	固有球员一览
レズデニ	ジュニーニョ・パウリスタ（儒尼尼奥・保莱斯塔）（巴西）

球探名称	固有球员一览
イベレメ	エムボマ（姆博马）

球探名称	固有球员一览
ヨムネベ	デニウソン（德尼尔森）（巴西）

球探名称	固有球员一览
チャタル	ディウフ（迪乌夫）

球探名称	固有球员一览
カサモヤ	ウィトラ（维阿）

其他地区

球探名称	固有球员一览
デイブソン	キューウェル（科维尔）、ビドゥカ（维度卡）、ホサンダーテ（何塞・阿托拉蒂）（乌拉圭）
マクベル	ビドゥカ（维杜卡）

球探名称	固有球员一览
バスベル	ブリト（贝贝托）（巴西）

球探名称	固有球员一览
コ・キジュン	メラ（米拉）（喀麦隆）

球探名称	固有球员一览
アルメヒド	フエゲーロ（费里克罗亚）（智利）

球探名称	固有球员一览
エルナマル	ペンサー（阿尔贝托・斯宾塞）（厄瓜多尔）、ジャンノール（儒尼奥尔）（巴西）

日本固有球探一览

スカウト名	选手名一览
相叶　幸治	牧田良平、小幡谦次郎、舞园昌树、藤田久仁彦、上田克己、藤崎岳夫、国井义昭
东　登志男	ラゴス武威、野毛秀树、青叶慎吾、森崎徹、荻原忠志、宫川ピエール、佐和凉、藤村正伸
有贺　和之	中孝介、多古真一郎、水原优一、甲斐雅哉、甲斐纯哉、武藤均、池田守、ジャウミーニャ（巴西）
生田　俊夫	邑久村大誉
池胁　武德	南部拓司、釜名光雄、神谷达矢、水本辉司、柴山哲也、长尾实之、高野修作、手束智
伊集院　浩	仓元信隆、矢冲田翔、金子伸俊、山内忠义、水城知弘、臼居行弘、上野敬司
板野　巧	河本鬼茂、与田雅武、源京一、石黑幸四郎、小野伸二、森崎徹、藤田久仁彦
大泉　太郎	立浪重则、喜山政史、古沼多喜夫、甲斐纯哉、岩城聪史、松本太郎、仁志川则夫、アモローゾ（巴西）、青叶慎吾
大林　翔	猪贝洋通、青叶慎吾、加门通弘、田栗光秀、关口圭一郎、与那岭ジョー、胜浦义夫、川边满
桶沼　由好	人见俊哉、野中不二男、黑川耕介、平照雄、秋本佑介、太崎宣辉、舞园昌树、古坂崇
乙黑　寿士	水原优一、本田卫、冲秀达、南云亮三、宫川ピエール、奥野悠一
风冈　诚一	水本辉司、松井贵俊、足立瞬达、水城知弘、须乡卓也、柳川安芸、横村贤治、岩下圭次郎
久岛　康哉	奥村辰彦、甲斐雅哉、三神尚纪、西方省吾、多古真一郎、山城慎平、佐々木伸彦、井畠正辉
工藤　正辉	杉下龙次、　川友也、冲合仁、池田守、白井悦志、竹田义郎、鹰山阳
久保　幸裕	牧野高志、井上道哉、藏原乐志、川内义和、乙川章吾、冢原龙起
小口　弘和	阿见达哉、釜名光雄、远藤慎郎、河西英二、栗山慎一郎、关口圭一郎、增永彬
越野　欣二	不二田庸辅、尾坂加津夫、儿岛庄治、森口翔、平照雄、由里学、山土巢大鸟、宫野英美
小长谷　忠	横村贤治、宫原米男、山土巢大鸟、神谷达矢、笹川友也、内海洋文、土井贞男
小松　秀次	本村和也、河西英二、石黑幸四郎、水原诚史、田栗光秀、林谷胜二
酒手　利光	红池流星、海堂大、野村大树、内海功、东条英虎、原田博通、井上道哉、ジェイソン（巴西）
笑山　太一郎	须波哲、仁志川则夫、饭田健二、高梨升、屋野功、竹中纯、红池流星、西浦成一
定家　广太	星野光、植原匡治、世古左京、皆本亘、太崎宣辉、蒲田昴、内田一哉、鬼岛铁平
岛田　淳己	法月恒圣、野村大树、新谷友树、立浪重则、矢野龙马、河本龙将、奥野悠一、エウベル（巴西）
岛津　大吾	都仓彰、与田雅武、御厨亲典、岬健二、白石义昭、ラゴス武威、金子伸俊、村上淳一郎
下谷　贤治	栗山慎一郎、竹田义郎、内海洋文、能登城太郎、西城邦彦、秋元阳一郎、广濑宗吉、松泽太一郎
下平　元树	织田典幸、南云亮三、冢原龙纪、片桐诚、秋元阳一郎、皆本亘
菅沼　彻	藏原乐志、玉井敏幸、宫崎龙、村上淳一郎、五十岚宽、古坂崇、川边满、足立瞬达
须藤　宪弘	柳泽敦
巢山　哲朗	野田清志、光村真澄、藤村正伸、瑞岛武士、宫崎龙
武石　幸一	须波哲、龟田慎二、尾坂加津夫、饭岛润一郎、松田茂克、山内忠义、能登城太郎
多田　章弘	司宗次郎、今桥健儿、乙川章吾、长尾实之、西井贤、柳川安芸、宫野英美、由里学
远山　洋三	林谷胜二、龟田慎二、西井贤、南部拓司、福本统一郎、植原匡治、齐藤邦夫、须田三喜雄
户冢　刚史	荻原忠志、织田典幸、山城慎平、岬健二、新谷友树、阿见达哉、喜山政史
中岛　亮辅	宫原米男、矢冲田翔、工藤京介、西方省吾、内田一哉、富城佑哉、西城邦彦、堂岛元树
难波　清一	柴山哲也、安田三郎、尾村八彦、金丸英男、饭田健二、国井义昭、本田卫、鬼岛铁平
南宫　隆良	冲秀达、五十岚宽、竹中纯、松田茂克、堂岛元树、世古左京、齐藤邦男
西原　圣二	鹰山阳、黑川耕介、早坂与一、片桐诚、东太郎、松泽太一郎、冲合仁、邦崎健吾
畑田　博志	武藤均、松本太郎、与那岭ジョー、持田宏隆、森口翔、小幡谦次郎、矢野龙马、安田三郎
原田　修二	原田博道、尾村八彦、藤崎岳夫、胜浦义夫、儿岛庄治、司宗次郎
久永　贞广	邑久村大誉、不二田庸辅、增永彬、人见俊哉、五味英明、土井贞男、邦崎健吾、上田克己
富士　美喜雄	佐和凉、屋村谦太郎、早坂与一、杉下龙次、源京一、辻 元孝允、佐々木伸彦、远藤悟郎
堀崎　直隆	本村和也、稻村瑞树、牧田良平、岩下圭次郎、五味英明、白井悦志、秋本佑介、富城佑哉
前川　智宽	金丸英夫、蒲田昴、高野修作、须田三喜雄、福本统一郎、玉井敏幸、臼居行弘
真纪　幸一	光村真澄、高梨升、川内义和、瑞岛武士、水原清史、玖珂次郎、西浦成一、须乡卓也
丸藤　洋佑	中田英寿、岩城聪史、法月恒圣、东条英虎、东太郎、玖珂次郎、稻村瑞树、加门通弘
水木　智生	野中不二男、鬼头荣一郎、河本鬼茂、辻元孝允、上野敬司、都仓彰、工藤京介、河本龙将
御园　治树	长岛玄次、松井贵俊、牧野高志、御厨亲典、那智清隆、白石义昭、猪贝洋通
三田　公幸	中孝介、今桥健儿、古沼多喜夫、野田清志、鬼头荣一郎、三神尚纪、邑久村大誉
凑　纯平	星野光、海堂大、内海功、松山敦、广濑宗吉、持田宏隆、野毛秀树、屋野功
雪村　贵昭	那智清隆、长岛玄次、奥村辰彦、松山敦、仓元信隆、屋村谦太郎、饭岛润一郎

日本战国——游戏与史实

战国战争年表

1553	1560	1567	1570	1570	1572	1574
川中岛之战	桶狭间之战	稻叶山城攻略	姊川之战	山崎枪击?	三方原之战	伊势长岛歼灭战
1575	**1575**	**1582**	**1582**	**1582**	**1600**	**1615**
长筱之战	越前讨伐	本能寺之变	横越伊贺	山崎之战	上田城防卫战	大坂夏之阵

丰臣的末路

自应仁之乱起，日本长达148年的战国混乱在“大坂合战”一役后终于结束。同时丰臣政权亦正式消失，德川正式接掌天下。

在1589年，小田原之战中打败北条氏后，秀吉终于完成统一天下的大业。然而得知日本以外还有新土地的秀吉，在3年后就出兵侵攻朝鲜。但他似乎小看了其他国家的实力，结果败在援助朝鲜的明朝军队手中。在文禄、庆长两度出兵朝鲜后，秀吉终于因年老去世。随着1600年的“关原之战”结束，天下的大权逐渐收归德川家所有，1614年，秀赖成年，家康以方广寺的钟上的铭文(注1)含有咀咒家康的意思而提出抗议，后来更因此挑起战端。

大坂合战，前后共分为夏、冬两阵16场战役。关原之战后14年，秀赖还在认为家康会把将军之位传给自己，达成秀吉遗命。但在1605年，家康把将军传给了长子德川秀忠，向天下显示将军之位将会由德川家世袭。更过份的是家康开始不把秀赖当回事。秀赖与名义上还是丰臣家臣的家康之间的冲突越来越大。1614年，找到借口的家康终于起兵讨伐丰臣。

被孤立的丰臣

在关原以后，大半反对家康的大名已被除去，而加入东军的旧丰臣势力亦在家康的政策(注2)下遭到弱化。直到大坂合战前，强力的丰臣系大名几乎已经全部去世。在预计到德川将会出兵攻打大坂后，丰臣方就向各地的大名派出使者，要求共同讨伐家康，然而使者不是被当场斩杀，就是被捉捕并交给德川。当中只有在关原之战时，首先誓言向家康效忠的福岛正则愿意向大坂提供兵粮。但秀吉在生时拥有安芸、备后两国四十九万八千二百石大名福岛正则，最后也只落得被德川软禁的下场。

在这种情况下，丰臣惟有召集较弱小的大名与浪人参阵。1614年冬天，德川的丰臣讨伐战——后世所称的“大坂冬之阵”终于开始，然而在真田幸村、后藤基次、长宗我部盛亲等人的奋战下，家康知道要攻下大坂城并不是一件容易的事，于是就向丰臣方提出议和。在丰臣方看来，与兵力雄厚的德川势达成和议，无疑是个有效的方法。不过这只是家康的计谋，和议的内容虽然大多都对丰臣方相当有利，但是却包含了一个致命条件：“将大坂城的护城河埋掉”。最初的约定，原本只需填掉外侧的护城河，然而在工程进行时，竟然连内部的护城河也被德川的人填掉。即使丰臣方多番提出抗议，但由于只是口头承诺的关系，还是被德川方的诡计得逞。

日本战国史上最大的野战

在大坂的最重要防守设施消失后，1615年德川再度发动对已无军事屏障的大坂的袭击。由于大坂城的防卫能力大减，与“冬之阵”相比，丰臣方的状况更为困苦。随着木村重成、后藤基次等人的战死，丰臣方陷入弱势。1615年5月7日，在兵力差3倍的情况下，丰臣军的最后一战终于展开。

原本计划是由真田队与毛利队迎击敌军先锋，打开通往家康本阵的通道，然后由丰臣方的总大将出阵，一鼓作气踏平德川本阵。可是在毛利胜永军与真田幸村军奋力击退德川军的同时，秀赖竟然因为接到德川的和议而按兵不动。在真田幸村战死后，外围的丰臣军败退入城内，但由于出现背叛者的关系，大坂城最终在5月7日下午被攻陷。

注1 方广寺钟上的铭文为“国家安康，君臣丰乐”，德川氏指“国‘家’安‘康’”，将家康的名家分开，是对家康的咀咒，其但实只不过是刻意找寻开战借口。

注2 在关原之战后，家康就以修筑德川旗下城池为理由，向各地的丰臣系大名要求资金。在增强德川方实力的同时，亦削弱了丰臣方的实力。

战国末期的后起之秀——伊达与真田

日本战国末期，随着织田信长、丰臣秀吉、德川家康等霸主全面展开统一日本的计划后，各地的小势力也受到这些霸主的支配，当中较弱小的势力，更因此而消失。但仍有极少的后起之秀，能在天下大局已定的情况下打响自己的名号。伊达与真田，就是当中的佼佼者。

独眼龙政宗

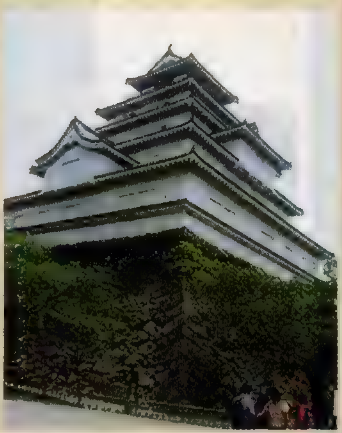
提到伊达的当主，大家肯定马上能想到“独眼龙”伊达政宗。在战国时代，日本的关东一带就如中国的春秋时代——小国林立而且经常相互攻伐。直到战国后期才开始出现几个大的势力，当中势力最大的就是奥州伊达氏。

为了对抗伊达，由相马、佐竹等大名所组成了“反伊达包围网”，然而最后伊达还是成功将奥州统一。伊达氏异常冷酷，家族连续三代叛父夺权。政宗的祖父伊达晴宗，在“天文之乱”时，就与父亲对抗，互相杀伐；到了政宗之父辉宗，又因反对晴宗的政见，在正式接任当家后，将晴宗幽禁；到了政宗一代，同样也因为政宗与其父辉宗的政见不合，在战场上将辉宗与敌将一同射杀。

伊达政宗之所以被称为“独眼龙”，并不是因为他天生独眼，也不是如夏侯敦般在战场上“拔矢啖睛”，而是被病魔所夺去的。在政宗7岁时，曾因患毒疮而失去右眼。年幼的政宗失去一眼后，更努力学习多方面的文化，不但武艺强劲，在文学方面也相当出色。15岁开始，政宗就正式出战，18岁更接任家督。然而由于“独眼”的关系，政宗在家中也受到不少压力，其生母最上氏更打算立次子小次郎为家督。在军事、内政、外交各方面，政宗都表现得相当出色，独力瓦解了“反伊达包围网”。1585年，辉宗被田山义继所掳，政宗竟号令全军向辉宗所在的军团射击，辉宗与田山义继同死在枪弹之下。4年后，政宗虽然成功将奥州的一半收归手中，但此时丰臣秀吉已经掌握天下大权，伊达也只能成为“天下人”秀吉所支配的大名了。

在此以后，政宗凭着其外交手腕与精明的眼光，在关原、大阪等多次决定性的合战中屡立战功，成为一直存活到明治时代的一位大名。

除此以外，传说伊达政宗曾经接待过第二代目的杂贺孙市——铃木重朝，并从他那学会“骑射”的技术，令伊达的军事力量大增。



日本第一兵真田

与政宗相对，以小大名、甚至浪人身分而留名后世的，就要数“西军”的真田幸村了。真田家首次在历史中亮相是从甲斐武田侵政信浓开始的。

在武田信玄开始北上进军信浓时，一开始就吃了一场大败仗。当时的信浓，由于地域较大以及多山的地形，因此势力并不集中，由多数不同的小股势力所共同支配。当时信浓最大的势力村上义清原本是与武田有同盟关系的，但是随着武田信玄将其父信虎驱逐，武田开始与村上敌对。同时为了对抗村上，信玄与真田幸隆结盟。虽然村上义清智勇双全，曾经两度打败武田氏，然而凭着幸隆精明的头脑以及对地形的认识，成功地协助信玄将信浓的南部降伏。自此以后，真田氏一直为武田效力，在对抗上杉、北条、德川等多方的战役中立下汗马功劳。直到1575年，武田在长筱之战惨败并随之消亡后，真田才再以独立势力的身分出现。

如上期所说，经关原一役后，由于真田昌幸与幸村，同样属于西军，战后就只有面对受罚的命运。不过在幸村的兄长信之的请求下，真田父子免去死罪而流放大和九度山。直至大阪之阵，幸村才离开九度山，再临战场，不过与幸村一同被判流放的昌幸已在数年前病逝。

虽然幸村被召入大阪一同对抗德川军，但其实在大阪的支配层中，以大野治长等为首的丰臣重臣根本就不把浪人与小大名的意见放在眼内。为了迎击德川军，幸村就在大阪城南建造了名为“真田丸”的城楼。在1614年12月4日，将德川的松平忠直、前田利常、井伊直孝等先锋打得落荒而逃。在1615年的“大阪夏之阵”，真田幸村在明知没有胜机的情况下，最后还是奋力与后藤基次击退伊达政宗，并突击至德川家康本阵，使家康慌忙逃走，最后在战场上战死，获得后世“真田日本第一兵”的称号。

提到“真田”，有人可能就会想起“真田的六文钱”这句话。真田家的军旗图案是以六个钱币的形状所组成。原因是真田军经过“三途之川”时要了六文钱的过路钱，意味着他们都不惧死亡，随时愿为幸村牺牲。

XBOX 汤姆·克兰西的彩虹六号 3 干部级

无限体力

在游戏的进行过程中，顺序输入↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、B、A，成功的话就可以发动无限体力的秘技。不过必须注意，输入时并不需要暂停游戏。

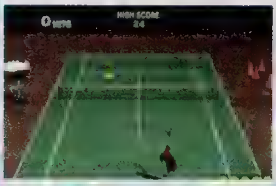
隐藏地图

在选单画面中按左摇杆两下，再按右摇杆两下，接着再顺序按下X、Y、B、A、B、A。

PS2 扣杀网球公开赛 2 干部级

隐藏要素	解放条件
16 名球员的首张卡片	完成 Challenger 或 Professional Mode
Grand Slam Cards	完成 Pro Tour Mode
隐藏镜头角度	完成 Pro Tour Mode
球员卡片 3	在 Pro Tour Mode 中，击倒对手
Outfit 5	以个别角色选择完成 Challenger 或 Professional Mode

隐藏选手	解放条件
Cassandra Alexandra	以女性球员完成 PROFESSIONAL 难度的 Arcade mode
Heihachi Mishima	以男性球员完成 CHALLENGER 难度的 Arcade mode
Ling Xiaoyu	以女性球员完成 CHALLENGER 难度的 Arcade mode
Raphael Sorel	以男性球员完成 PROFESSIONAL 难度的 Arcade mode

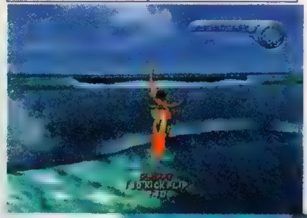


PS2 Kelly Slater's Pro Surfer 干部级

在游戏的密码输入画面中，输入下列的密码就可以开启各种隐藏要素。

密码	效果
619 555-4141	开启全部滑版
702 555-2918	开启全部服装
626 555-6043	开启全部特技
217 555-0217	跳跃高度增加
800 555-6292	Pastrana
888 555-4506	Tiki God
818 555-1447	Trippy
310 555-6217	开启 Freak

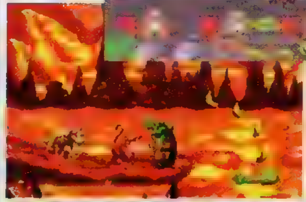
密码	效果
328 555-4497	开启全部版图
949 555-6799	开启全部角色
877 555-3825	第一人称视点
212 555-1776	能力值全满
213 555-5721	Perfect Balance
323 555-9787	Tony Hawk
328 555-4497	开启所有沙滩

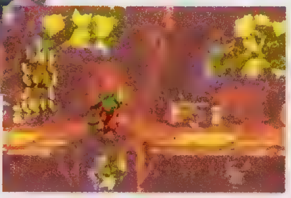


GBA 大金刚王国 2 干部级

在游戏的输入密码画面中，输入以下的密码就可以得到不同的效果。

密码	效果
Freedom	开启所有版图
richman	开始游戏时拥有 10 个香蕉币
helpme	开始游戏时拥有 15 条命
wellrich	开始游戏时拥有 50 个香蕉币
weakling	开始游戏时拥有 55 条命





SAMURAI SHODOWN V SPECIAL

侍魂 5 SPECIAL
类型：格斗动作
业务用 MVS：日本国内限定
家庭用 NEOGEO：2004 年 7 月中旬发售预定
定价：41,790 日元(预定)
© SNK PLAYMORE 2004 © 2004 Yuki Enterprise
"SAMURAI SHODOWN V"(侍魂 5)是得到株式会社 SNK PLAYMORE 授权，
由株式会社悠纪 ENTERPRISE 开发的商品。
* "SAMURAI SHODOWN"(侍魂) 是株式会社 SNK PLAYMORE 的注册商标。

NEOGEO 的最终最强作品，究极的对战格斗游戏—《侍魂 V SPECIAL》推出！

经过 7 年的岁月后再度回归的"侍魂"又有新作推出。
以之前推出的作品《侍魂 V》为基本并加入了新的原素。
调整对战的平衡度，加入新的系统及新登场的经典角色。
再度进化的侍魂，请期待！
因行货数量有限及绝不再版，请 NG 迷切勿错过。

对战中的操作和系统大介绍：

☆伏下动作
(摇杆＋D 按钮)
伏在地面上回避上段的攻击。

☆前转
(摇杆前斜下 ＋ D 按钮)
沿地面向前翻滚移动。

☆后转
(摇杆后斜下 ＋ D 按钮)
沿地面向后翻滚移动。

☆下段回避
(摇杆向后＋ D 按钮)
能用高度低的跳跃避开下段攻击。

☆扑前
(摇杆向前＋ D 按钮)
能向前方短距离扑前。

☆瞑想
(D 按钮)
消费怒气，让"无"的量计上升。(没有怒气的情况下，不能瞑想)

☆崩斩
(防御崩坏中的斩攻击)
防御崩坏中按斩键，进行专用的攻击。

☆突飞"防御崩坏"
(近距离摇杆向前 ＋ CD 按钮)
撞开对方，构成空隙。

☆引张"防御崩坏"
(近距离摇杆向后 ＋ CD 按钮)
将对方向后拉，构成空隙。

☆不意打
(BC 按钮)
蹲下防御不可的攻击。

☆小追击
(对方倒下时近距离摇杆斜前 ＋ BC)
对倒下的对手进行威力低的追加攻击。

☆大追击
(对方倒下时于一定距离内摇杆上 ＋ BC)
对倒下的对手进行威力高的追加攻击。

☆移动起身
(倒下时摇杆的前或后)
一边滚动一边站起来。

☆迅速起身
(倒下时摇杆上)
迅速站起来。

☆扔掉武器挑拨
(START 3次)
扔掉武器进行挑拨。想拾回武器时于武器的附近按A。

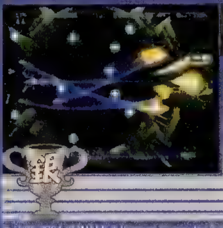
☆怒爆发
(同时按 ABC)
以怒气计换取使出防御不能的攻击。怒爆发中能使用"一闪"和"连斩"。一次比赛中只能使用一次。

☆武器轰飞必杀技
(摇杆下，前斜下，前 ＋ CD)
只能用于怒气量计MAX，或怒爆发时使出的必杀技。命中时能使对方的武器弹飞。

新作评议会

宇宙巡航机 V

■KONAMI ■7月22日 ■STG
■1至2人玩 ■6980日元



PS2

总分 33

© 1985 2004 KONAMI & Konami Computer Entertainment Tokyo

电玩太郎

KONAMI经典射击游戏，虽然横向射击游戏近年已经越来越少了，然而还是有一群忠实的FANS在支持着，这一点是非常重要的！只要厂商懂得变通，一样可以做出具有独特风格的游戏的。而《宇宙巡航机Ⅴ》正是其一，仅仅是由TREASURE来开发已是令玩家产生信心的保证了，厂商成功地将立体多边形融入画面中，丰富多变的关卡与BOSS都令人拍案叫绝。此外，加入附机控制也很有新鲜感，游戏平衡度很高，是射击爱好者的必买之选。

电蜜

KONAMI久违了的经典射击系列《宇宙巡航机》终于在PS2上复活！本作新增了OPTION阵型系统，游戏难度再次提升，必须活用OPTION阵型来消灭敌人。不幸中弹被击坠后，下一部战机会立即在该画面中复活，而且可回复到被击坠前的装备，不怕一死还要从头开始（失去全部OPTION、飞弹等，那样怎么玩啊？）。经典的各大BOSS也会在本作中登场，再次挑战各位玩家的射击游戏的技术。

Minamoto

经典射击游戏《宇宙巡航机》系列"的最新作，虽然仍旧以横向射击方式来进行，不过舞台已改用全3D来制作，而敌机的攻击效果也更为细腻华丽。游戏在保留了该系列的传统之余，还加入不少新元素，最为经典的是"OPTION CONTROL"系统，大大提升了游戏的耐玩度和挑战性。总的来说，新作称得上是旧作的进化版本，射击游戏迷及系列FANS都值得一试。

小志幽凉

一款笔者颇为欣赏的射击游戏，事隔多年后终于等到最新作的推出。基本上游戏的玩法跟以往没有多大改变，只是Option的攻击模式更加千变万化，画面的表现已经远远地超越之前的系列作，自机与敌人都使用了3D来制作，令机械感更为强烈，而且难度方面一点也不低，绝对有一而再，再而三挑战的欲望。对此系列作的支持者来说，保留原有玩法、加强画面表现已经是最好的改善方法了，能够玩到新作令人非常满足。

天诛 红

■FromSoftware ■7月22日 ■ACT
■1人玩 ■6800日元

PS2/GC

总分 29

© 2004 FromSoftware, Inc.

苍刃

以忍者为题材的动作游戏系列《天诛》的最新作，除了加入新角色之外，系统方面也增添不少新要素。尤其是显示适当忍杀时间的显示器，更是对初级玩家的最大帮助。虽然整体上与前作没有多大的分别，不过以"一击必杀"为主题的本作，对喜欢挑战高难度的玩家来说，还是有一定的吸引力的。

电蜜

《天诛》系列最新一作《天诛 红》采用彩女和凛两位美女忍者担当主角，他们的战斗动作如舞步般优美，吸引力超越老大哥力丸。除了继承忍杀系统，还新增了"忍杀乱舞"的要素，使用"忍杀乱舞"可一次消灭大批敌人。迷宫与敌人配置适合初学者，不算太难，玩熟了的高手可以挑战极速爆机。操作和背景气氛与前作差不多，"《天诛》系列"的支持者一定不会漠视不理的。

Minamoto

著名的忍者动作游戏，大致上与前作的内容差不多，最主要的变更点是主人公落在两名少女的身上。本作整体的游戏难易度较为平均，不会出现特别难处理的状况，即使是初学者也可安心地享受游戏的乐趣。新作除了人物动作表现更为流畅，以及加入新道具之外，最为注目的是名叫"忍杀乱舞"的攻击技，一经使出能够同时攻击一定范围内的众多敌人。喜欢忍者动作游戏的朋友不妨买来玩玩。

Dr.Game

基本上整个游戏的玩法和系统都跟旧作无异，几乎可以说除了画面素质提升了一些之外，与PS时代的版本其实也分别不大。在欠缺新鲜感之余，系统上仍有不少瑕疵，例如画面上的提示不够，使玩家时常迷路、战斗时的视点也难以捉摸。除非你是该系列的忠实FANS，否则的话未必会感兴趣。

太鼓之达人 大集合！祭典！！四代目

■ETC
■1至2人玩 ■4800日元

PS2

总分 29

© 2000 2001 2002 2003 2004 NAMCO LTD / © MANUFACTURED BY U's BMB Entertainment Corp / NAMCO LTD

猫部

不知不觉，"《太鼓之达人》系列"在PS2上已经推出到第4代，与前作"动画祭"相比，本作加入了迷你游戏"太鼓合战"，可以最多让8人同时游戏，使玩家的兴奋度大为增加！难易度方面，本作中一首乐曲会分为三个难度等级，使初级或高级玩家都可以玩到喜欢的乐曲，再加上增加了大量耳熟能详的歌曲与一些古老的日本民谣，无论老中青玩家，只要有对应游戏的专用太鼓，都值得买来一玩！

电蜜

游戏名称虽然叫《四代目》，不过实际上已经是"《太鼓之达人》系列"的第五套作品了。本次主要是更新了歌曲并增加了四个PS2版原创的迷你游戏，玩法没有什么改变，还是要打鼓的中央和或敲击两边。笔者并不擅长音乐游戏，即使换了新曲也提不起劲，不过迷你游戏却仍有它的吸引力，两人进行对战时更富乐趣，有鼓的玩家值得继续买来支持一下。

苍刃

"《太鼓之达人》系列"的最新作，除了依旧保留着简单轻松的玩法外，还加入了不少的迷你游戏。每代都会增加的歌曲数量在新作中达到了最大值，给玩家带来了多种不同的选择。此外，本作还加入难度选择，这样就使游戏的寿命延长了。新加入的迷你游戏的参加人数已经增加至最多8人。

Dr.Game

尽管已是系列的第4作，但玩起来仍然充满了趣味性，除了因为收录的乐曲不同之外，其他的新要素也都值得一赞，各类迷你游戏已令人回味无穷，再加上其他的新模式，无论是一个人游戏或是与一大群朋友同乐都可谓非常适合，如果你已拥有太鼓控制器的话，更是没有不买的理由啊！

FULL HOUSE KISS

■CAPCOM ■7月22日 ■AVG
■1人玩 ■6800日元

PS2

总分 24

© 悦羽林 台奥社 CAPCOM CO., LTD 2004 ALL RIGHTS RESERVED

猫部

笔者一向对这类恋爱AVG游戏感到"苦手"，更何况是要扮演女孩子追男孩子呢？不过从另一个角度看，这个由CAPCOM初次开发的女追男游戏，的确可以看出CAPCOM不断尝试新类型游戏的决心。说到游戏本身，因为改编自漫画，所以故事方面应该没有问题，不过在整体表现上仍跳不出类似游戏的框框，以大量的CG画面及对话选择作为游戏的重心，没有什么特别的新意。再加上角色们的样子实在太"少女漫画化"，个人感觉不太好，给分低了一点点。

电蜜

典型女性向的女追男AVG游戏，只适合女性玩家玩（非典型男性除外），因为笔者并非好此道之人，当然对这款游戏也不感兴趣了，不过相信很多女性玩家都急不可待地想要玩到呢！主角（女性）在早上是教师，晚上则是一位家庭主妇，与四位俊男同居在一套房子中，处理家务可提升男性的信赖度，借此博得心仪对象的欢心。此外，游戏中还收录了几个迷你游戏。

Minamoto

又是一款恋爱AVG类游戏，不过玩家本次的对象是4名俊男，这算是一大突破了。游戏的玩法基本上与同类型作品一样，通过文字及图像把故事传达给玩家，期间还加入了选择项目及迷你游戏，内容尚算丰富。由于剧情讲述女主角白天是教师，晚上需要打理家务，因此加入了被称为"家政妇PART"的部分，从而提高了玩家对家务的认识，只可惜游戏中段需要经常重复相同的家务活动。

SEED

带有强烈漫画感觉的恋爱游戏，除了早上的工作外，回到家便要照顾四位男主角，对于男性玩家来说也许有些格格不入的感觉。晚间的打扫活动是以迷你游戏的形式进行的，玩法颇为新鲜、有趣，值得加分。不过整体而言，迷你游戏类种过少，在游戏后段需要不断地重复着同样的迷你游戏，确实有一些沉闷。除非阁下十分喜欢这类型的游戏，否则"可玩度"并不高。

总分：金强劲推介 36–40 银强劲推介 32–35 铜强劲推介 28–31

纸片马里奥 RPG

■任天堂 ■ ■RPG
■ ■5800 日元

GC 总分 33 银

电玩太郎

游戏的画面表现形式相当新奇，在当今崇尚卡通立体画面的同时，利用纸板人来设计角色，的确很大胆，而敢于这样做当然就是任天堂了。这款ARPG中的角色虽然是纸人，但是给玩家的印象却相当深刻，且纷纷活灵活现地出现在游戏中。此外，开发者还活用了纸板背景的特性，加入了各式各样的陷阱，可谓为了创新而挖空了心思。游戏动作成分相当高，并保持了马里奥系列的特色，各位GC玩家值得捧场。

SEED

全新类型的马里奥游戏，马里奥的FANS一定要试试。本次游戏的玩法非常新鲜，除了有浓厚的RPG元素外，还有大量的动作成份，介于传统“《马里奥》系列”和《马里奥RPG》之间，充满了无限的新鲜感。此外，游戏的解谜方式也十分丰富，玩家必须通过各种技能来破解谜题，其中还会发生很多出人意料的事情，很容易令玩家被吸引住。

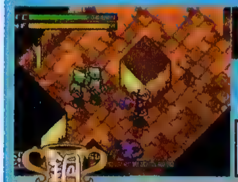
小志幽凉

不愧是任天堂的游戏，此作仅是创意已经值得赞赏，用纸片来表现角色、背景，还有各种与之相对应的解谜也很有意思，一部分只有利用纸片的特性才能表现出来的事件也会令玩家会心一笑。虽然是RPG，不过游戏中加入了大量的动作元素，除了用来解谜外，战斗中也会要求做出不同种类的动作，可以说是一款非常特别的RPG。不过游戏中的内容提示大部分以日文平假名为主，不懂日语的玩家可能较难理解游戏的内容。

Dr.Game

虽说是RPG，但其实动作要素非常高，幸好操作系统够简单，任何年龄的玩家都可轻易上手，而且游戏还保留了任天堂游戏的一贯特色，那就是极富游戏性，充分活用了2D和3D相结合的特性，令人在游戏时不禁会露出会心的微笑。无论你是RPG迷，还是动作游戏的爱好者，都不应错过，尤其是对GC玩家来说更是款必买之作！

续 我们的太阳 太阳少年赞高



GBA 总分 31 铜

电玩太郎

前作以感应太阳光的方式来进行游戏，结果因为模拟器的问题而出现了一些旁门左道的玩法。说到这款新作本身，除了继续沿用前作的系统外，在解谜及其他系统方面均有所强化，包括有不同攻击方法的黑色赞高，还可变成为老鼠或蝙蝠，这几个方面的组合使游戏无论从解谜性与战略性上讲都大幅上升，不过也因此可能会让人觉得谜题过难而失去了玩下去的动力。但笔者认为这样才有挑战性，是一款值得推荐之作。

苍刃

与前作一样，将现实世界中的阳光与游戏世界连结在一起的作品。利用阳光储备电源的要素当然不能缺少，而除了使用一般的武器之外，主角还可以变身成其他不同种类的生物进行游戏。前作中所拥有的丰富的解谜性，在本作中依然会得到保留，然而依靠阳光才能进行游戏这一点始终会给玩家造成一些不便。

小志幽凉

以太阳能来充电去对付敌人的崭新类型的游戏终于推出了续集，本次在游戏要素方面有所加强，主角可以凭借吸血鬼化变身成为蝙蝠等生物，然后解开面前的各种难题。可能是要素增加了的关系，到游戏后期解谜难度明显增高，可能要思考良久才想出解决办法。使用多种攻击模式有要进行一定的思考。不过最大问题还是太阳光，要经常在室外猛烈的阳光照射下游戏绝对不是易事。

SEED

前作获得大好评的《我们的太阳》的续作，这款新作当然也不会令人感到失望。除了以往利用太阳光来收集能量的系统外，还加入了大量的新元素。虽然画面素质并没有明显的提高，但各种新系统已有足够的吸引力使玩家再次投入到游戏之中。不过游戏的动作和解谜难度甚高，如非动作游戏高手，玩起来也许会感觉很吃力，要过关只好等待太阳光的来临。

火影忍者 RPG 继承火之意志

GBA 总分 23

电玩太郎

由人气漫画改编而成的RPG作品，游戏采用了原作的世界观，对于该漫画的读者来说会有相当强的亲切感。游戏以完成任务的方式进行，感觉相当不俗。战斗系统注重利用相对的忍术来对付敌人，所以玩家要细心地育成自己的角色。可惜的是敌人出现的频率非常高，会让人在玩的时候有种喘不过气来的感觉，而行动与战斗时也有些地方感觉不太亲切，实在有点美中不足，但如果是《火影忍者》的FANS还是值得捧场的。

猫部

以原作故事为基础的RPG游戏，可以展现出原作的最大魅力。游戏中从操作见习忍者鸣人开始，要将不同的对手击倒。游戏采用了最基本的RPG输入指令方式，简单的玩法使笔者对此颇有好感。各个角色都有固有的忍术，再加上可以合作攻击，令战斗时的变化更大。不过遇上敌人的机率也很高，这一点让人觉得有点烦厌。整体来说，仍是款出色的《火影忍者》RPG游戏，FANS们值得一玩。

小志幽凉

以人气动漫画作品改编的RPG作品，游戏本身以完成任务的方式进行。仅从画面来看较为普通，不过也能让玩家体验到原作的感觉。战斗部分具有动作游戏般的速度感，再加上行动时间和忍术的使用等，使战斗时的变化更为丰富。不过除此之外，整体上来说没有什么特别可以再三回味的地方，如果没看过原作的话未必能投入到游戏世界中，尤其是行动、战斗等设定算不上体贴。

苍刃

以同名漫画作为题材的RPG游戏，对原作的支持者来说有一定的吸引力。游戏采用了角色属性与合作技相混合的战斗系统，同时战斗系统的节奏爽快，游戏中需要“等”的情况比较少。整体而言，游戏难度不高。对国内玩家而言，游戏中较少出现汉字，可能会导致游戏内容难以传达给玩家，这的确会令人颇为失望。

钢之炼金术师 记忆之奏鸣曲

GBA 总分 28 铜

猫部

大人气的动画《钢之炼金术师》再次在GBA上推出RPG作品，游戏完全继承前作的衣钵，因此可以说完成度相当高，游戏也是以炼金术作为主要的攻击手段，玩家需要灵活运用手头上的素材卡。对于初级者来说，要花点时间去掌握战斗系统。至于画面方面，角色的表情及出招特写略有增加。喜欢这套动漫的朋友，或者是玩过前作的玩家，相信这款新作可以令你们满意。

SEED

终于弃用了前作中曾经令人摸不着头脑的素材卡组合系统，改为全新的“炼金手册”系统，只要记载入“炼金手册”后，就能很容易地使出炼金术，让玩家的感觉轻松了许多。不过游戏整体的平衡度并不算高，在迷宫中经常会遇到敌人，而每次战斗的时间也很长，以手掌游戏来说，确实令人觉得很吃力。另外战斗的变化也不大，使游戏的趣味性减少。

Minamoto

《钢之炼金术师》动画在日本大热，所以不少以此为题材的商品纷纷出现，《记忆之奏鸣曲》是GBA上最新推出的相关RPG游戏，比起前作来说已有大幅度的改良，队伍中的成员均可使用素材卡来实行炼金术，采用“炼金手册”的设计可让玩家更容易理解炼金术。然而游戏也有一些缺点，例如遇敌次数过高、战斗时间过长、行动内容过于单调等。

Dr.Game

相比起前作来说，游戏的确是有了不小的进步，除了战斗画面、角色动作等直观改进之外，游戏系统方面也有不俗的改善，例如加入了炼金术的要素、采用了炼金手册的设计，使玩家更容易掌握不同卡片的组合，而且游戏的世界观也相当忠于原著。可惜的是战斗过于频繁，且耗时太长，不过相信喜欢原作动、漫画的朋友都会感到满意。

总分：金强劲推介36—40 银强劲推介32—35 铜强劲推介28—31

太郎天地

今后Microsoft对日本游戏市场的策略浅谈

电视游戏一向是个非常特别的市场，虽然游戏机勉强也可以被视为一种电器产品，但唯独它会有自身的专用软件。像录像机或DVD播影机都是由不同厂商生产的，而软件则具有世界共通的规格，但电视游戏机绝大部分都是由单一厂商生产及制造的，不同的游戏机彼此之间软件绝不互通，于是便形成了一个很独特的竞争市场。

攻守平衡的重要性

主机性能并非可以主宰一切。

游戏机市场之特别点，是作为电器的主机并不一定是决定成败的主要原因，像一般电器如电视机、录像机、微波炉，都会强调其功能，正常来说，消费者将会根据它们的功能来决定选购与否。电视游戏机的性能虽然也属于购买者的考虑因素，但更重要的是支持该主机的软件是否吸引人。

出色的软件是主机的进攻泉源。

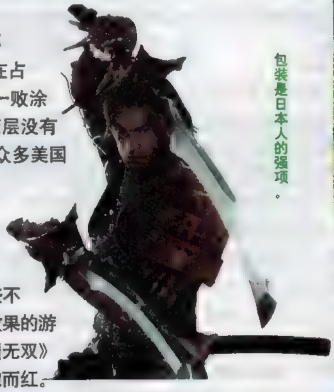
经营电视游戏机就好比管理一支足球队，最需要的其实就是攻守平衡，若是攻强守弱，又或是守强攻弱，都很难产生出好成绩。不管一部游戏机的性能有多强，如没有迎合游戏迷口味的作品，就无法吸引他们去购买，而性能就好比防守力，而支援的软件便成为了进攻的泉源。比经营球队更困难的地方是，球队可以在下个赛季重新部署，将缺点改善过来，但一部游戏机的起步如果出了差错，将会影响到未来的发展步调，更会有永无翻身之日的可能。

当年没有人会想到任天堂将被人从霸主宝座上拉下来。

目前的游戏机界由PS2领导是无庸置疑的现实，但这种状况是否无法打破呢？这倒并不是没有可能，就像当年任天堂差不多垄断了整个游戏机市场，在超任全盛时代相信没有人会估到任天堂现在的状况（虽然任天堂现在一样赚钱，可是主机市场却已大幅下滑）。花无百日红，每个人、每种事都会有盛衰，只要相信有这个可能性，便要努力地去扭转命运，提升成功的可能性。如果一开始就已经气馁了，那就是否定了努力的价值。

日本包装傲视同群

Microsoft作为游戏界的新手，并不能像SCE那样一步登天。虽然在欧美市场尚算站稳阵脚，然而在占了世界游戏市场四分之一有余的日本市场上却是一败涂地。究其原因，就是由美国人构成的Microsoft决策层没有在开发主机时考虑到日本玩家的需求，这也是过去众多美国系机种在日本市场上落败的重要因素。



包装是日本人的强项。

以前美国人很喜欢指责日本人窃取美国的技术，或许真有其事，但问题是日本人懂得变通，他们在游戏创作领域上是比美国领先了许多步的，他们明白包装的重要性，以开发游戏为例，日本人懂得设计一些不仅能迎合日本人的作品，甚至是能够达到世界通行效果的游戏。就算是摆明了走东洋风格的游戏，如“《真·三国无双》系列”或“《天诛》系列”，也一样能在欧美等地一炮而红。

相反美国人制作的游戏，就会欠缺一种柔韧性，美国游戏要不是极为写实，就是超乎想像的夸张，而且他们的美学也和亚洲人有着明显的距离。以人物为例，在日本，就算是写实派角色也会溶入美形的设计，相反美国的写实派角色则只会在日本人眼中反映出丑陋的一面，像《古墓丽影》中的劳拉，如果由日本人来负责设计造型的话，肯定会比原有的漂亮许多，其受欢迎程度可能会更高。或许世界本来就充满了丑陋的一面，但是也没有必要在游戏中也反映出来啊！

就算是东洋风格的游戏也能获得欧美玩家的欢迎。

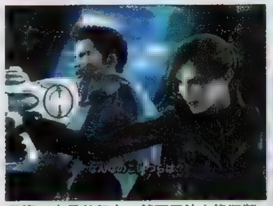
劳拉的造型其实算不上漂亮。

美国主机的落败模式

Microsoft在电脑软件界无往而不利，想不到在电视游戏机（尤其是在日本方面）领域却令她裹足不前，这可能是盖茨以前从未想过的。因为对他来说，可能开发一部性能强大的主机已经算是成功的一半，谁知电视游戏业的深奥之处便是纵使有强大的主机，还要有一套良好的软件体系配合，这样才能够创造出深入民心的市场策略，以及拉拢到可带动游戏市场走向的游戏厂商。

美国游戏的风格过于强烈。

正如上文提到的，日本游戏市场占了全球的四分之一以上，争取不到自然是一项庞大的损失。事实上若能攻陷日本市场，整个亚洲便差不多垂手可得。XBOX在推出时其实就沿袭了以往美国系主机的问题，首先主机设计就明显采用了美国的“巨无霸”策略，然而有许多国家的玩家却不喜欢那样庞大的主机，再加上游戏机也是年青人的一种潮流玩意儿，所以对于外观时尚的强烈需求也成为了一台主机能否成功的主要原因，而PS2就成功地在包装方面胜出，其高科技及前卫的外形最终赢得了大众的青睐。



日资厂商虽曾努力，然而无法力挽狂澜。

移植游戏当然难以期待会有好成绩。

除了包装外，想要笼络游戏迷的心，当然是要靠游戏，其实Microsoft并没有忘记这一点，在XBOX推出前便积极地拉拢日本厂商为其效力，并得到了CAPCOM、KONAMI、TECMO、SEGA的协助。然而不知是否因为日本人本身爱国精神，还是当时PS2的势力已经牢不可破，那些厂商对于XBOX都是抱着若即若离的态度，某些厂商还愿意为其开发独占游戏，但某些厂商却只推出移植游戏，即是说在XBOX上推出的游戏已在其他机种上先发售过了。过去的经验告诉我们，移植游戏的销售成绩一般都不会好到哪里去。

对XBOX已抱放弃态度

未来XBOX上将很少有日式游戏推出了。

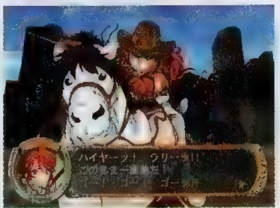
另一个问题就是，目前XBOX急需一些日本风格的游戏来提升该主机在日本的吸引力，然而第三方厂商因为考虑到要兼顾欧洲市场，结果反而制作出倾向于海外玩家口味的游戏，这令XBOX走上了与在日本市场发展背道而驰的命运。

中止开发《TFLO》更可看出该厂商已对XBOX死心了。

虽然有人说“亡羊补牢，未为晚也”，可是目前XBOX在日本的命运已经无法扭转，相信Microsoft日本部门也很明白。事实上，较早之前厂商发表在日本将推出的11款作品，都是已于E3上公布的游戏，绝大部分还是那些美国口味的东西，用来刺激日本市场上主机销量的作用微乎其微。而不少人期待的MMORPG《TFLO》由于胎死腹中，更显现出游戏厂商对XBOX在日本市场上的启动已信心尽失。

因此笔者觉得厂商应该开始积极地为XBOX2这场未来之战作好准备了。首先厂商必须明白XBOX本身在性能上其实并无问题，内置硬盘以及有完善的上网服务，这些都使拥有XBOX的人都无不称赞。所以问题是如何去包装下一代主机以及拉拢第三方厂商。对日本人来说，XBOX2或许未必需要兼容XBOX的软件，但有鉴于XBOX在欧美亚等地都有不俗的表现，故此该功能还是有保留的必要。

解决日版软件之差



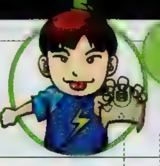
XBOX2无论软硬件都必须更加迎合日本人的口味。

而最棘手的还是软件方面，首先Microsoft本身应该多重用日本游戏开发人员，就算由美国人作工作主导，也应该吸纳日本人的见解。其次就是要知人善用，像《魔牙灵》的开发人员就要在他们的专长上发挥，XBOX的弱项就是RPG，既然聘请了制作RPG的人材，就不要抓了芝麻丢了西瓜。

至于第三方厂商相信是最头痛的问题，XBOX曾经使许多日本厂商焦头烂额，所以XBOX2是否会令那些曾合作的公司出现戒心呢？不过古人云“一朝天子一朝臣”，新主机推出不仅对游戏迷来说，甚至对厂商来说都是新的希望，因为游戏厂商也不希望市场被一部主机所垄断，这样会减少自身发展的空间。而能否拉拢原有厂商继续帮忙，以及请动像SQUARE ENIX这样的名牌厂商，就要看Microsoft的手腕了，最少目前各厂商并不会立即关上后门，表明绝对不为XBOX2效力。

拉拢到SQUARE ENIX加盟便能增加本钱

PS3将于今年内正式发表，而XBOX2也在紧锣密鼓地开发着，对Microsoft来说如何攻陷如同客场的日本，会比对在主场的美国发展更为重要，对症下药可能就是目前的任务，且看这次Microsoft能否把握翻身的机会吧！



PSP只是一部能带上街的PS2吗?

上个月SCE在日本举行了PLAYSTATION MEETING公布了未来PSP和PS3的一些消息，其中以PSP的资料较多，包括发表了新加盟的软件厂商及对应作品，笔者从中发现了一个很大的问题。

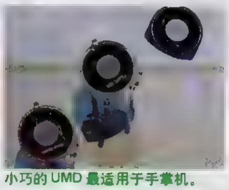
PSP的各种优点

目前广受期待的新一代手掌游戏机PSP。

PSP公布至今，有许多人都对它非常期待，一是对SONY这个金字招牌有信心，二是长久以来手掌游戏机市场都由任天堂独霸，不少人都希望看看任天堂是否会继家用机之后，再一次被SONY抢占原本稳如泰山的地位。而SONY对于PSP的野心也不小，不仅要它成为手掌游戏机的NO.1，还要让其取代目前的DISCMAN甚至兼作随身影碟机，最终目的就是要做到“一机在手，世界通行”。

PSP机能有多强，相信从以往的各类报导中玩家都已耳熟能详，其实笼统地说，PSP就是一部可以带上街的PS2，因为其性能与PS2相比实在并不逊色多少，这也是玩家最看重的一点。因为长久以来，手掌游戏机都似乎被局限在某个框框之中，液晶屏幕本身已带来了许多的限制，而PSP鲜明的映像表现能力的确是出类拔粹的，也是至今玩家看过的手掌机中画面素质最高的。简单来说，PSP在制作游戏方面可谓没有限制。

性能直逼当今家用机是个大卖点。



小巧的UMD最适用于手掌机。

其次就是通过它能够欣赏到DVD那样高画质的电影，虽然掌上DVD影碟机早在数年前就已经面世了，可是由于DVD光盘的面积不小，令DVD影碟机无论如何压缩构造都会有一个无法克服的尺寸限度。在人们对手掌电器小巧性趋之若鹜的同时，DISCMAN已经开始被MD取代，掌上DVD机最终也将变成可以放在家中使用的电器之一。而PSP可以说是将这种状况打破的先锋，其专为PSP研制的UMD因为容量可媲美DVD，因此完全能收录一部电影，这可以说是一项大突破。

不能上街的手掌机?

然而在风光的背后，PSP也有许多的隐忧，正所谓光线越强，阴影也就越明显。PSP第一项令人担心的始终是耗电量问题，大家都知道多年前SEGA与PC-E的手掌游戏机的失利原因是什么。直至多年后，液晶屏幕以及后灯技术的改良，才能使手掌机玩家“重见天日”。

然而技术的进步似乎还未能追上玩家的要求，像GBASP的后灯亮度其实还是偏弱的，这样才能保持长时间游戏。至于PSP因为是一部可显示高画质的手掌游戏机，再加上可以播放影碟，便会使光头不停地工作，以上种种因素都是加速耗电的直接原因，如果PSP充电一次后只能连续使用4个小时，那就意味着让玩家看一部电影后再玩一会儿游戏就没戏唱了。

耗电量成为PSP的瓶颈。

不能带上街的手掌机，其意义就荡然无存了。

而最搞笑的是，PSP本身打着次世代手掌娱乐机的旗号，但厂商竟然建议玩家在家中玩PSP，这岂不是本末倒置？如果要留在家中玩，何不用DVD影碟机来看片？用PS2来打机？用HI-FI来听音乐？PSP吸引人的前提就是随身携带性，难道它设计出来是为了让各位玩家方便时在洗手间玩（PSP的支持者请原谅笔者的举例不太恰当）？

既然PSP摆明了是要带上街玩，就应该解决耗电问题，这不是厂商掩耳盗铃便可敷衍过去的，难道希望等玩家买了一部PSP后，发现每天仅能用4小时后便变成身上的一个负担，还是要配备足够的电池在身上？笔者认为，如果SCE可以为了PSP特别设计微型化的映像晶片，专用的高容量光盘，那何不再开发出耐用的电池呢？这显然是开发人员考虑不足的问题。

UMD影碟难以普及

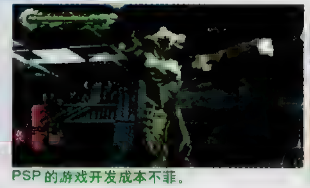
手掌机可看影碟甚至听音乐本来是一个很理想的模式，不过实用与普及性却是值得深究的问题。利用PSP看电影听起来很吸引人，但想深一层，UMD因为是PSP的专用光盘，所以目前没有其他电器产品可以兼容它。换言之，UMD格式影片只能在PSP的那个小屏幕上才能欣赏到，即使是现在的掌上DVD机的屏幕大家都未必看的过瘾，那在更小的PSP屏幕上表现又如何呢？

以专用光盘来看电影与听音乐实在很难普及。

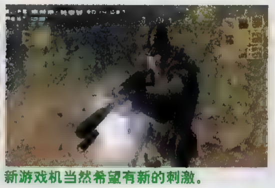
或者有玩家会说能带上街就不应该强求了，这一点本人也同意，但UMD影碟的用途实在局限性太大，像DVD就算不放在掌上DVD机中播放，也可在一般的DVD机上播放，通过大电视来享受。笔者并不是对PSP销量没有信心，而是UMD本身确实有太多限制了。究竟有多少PSP机主会买UMD影碟呢？可能想尝鲜会买一张来试试。除非SONY在PSP推出的同时发售可兼容UMD的DVD机，否则长久来说，UMD影碟要流行的确不易。用PSP来听音乐的问题也是如此，如果是用来听MP3可能还好，但要玩家购买专用的音乐UMD，很难！

游戏成本值得考虑

至于游戏软件是PSP的另一个问题，其实对游戏厂商来说，制作PSP软件是一件相当尴尬的事。此话何解呢？过去手掌游戏机都可以称得上是家用游戏机的“遗产”，因为就性能层面上讲，手掌游戏机都是在追逐着家用游戏机，就像当年家用游戏机总是落在街机之后一样。当家用游戏机性能追上了街机后，很多人便会想既然在家中有同样的享受，那就无需再去游戏机中心了，这也是街机市场一度消沉的原因，直至有厂商研究街机IC卡系统以及强化游戏对战的趣味性，才挽回了不少颓势。



PSP的游戏开发成本不菲。



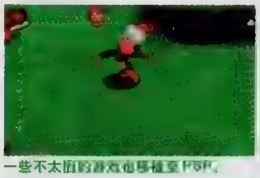
新游戏机当然希望有新的刺激。

由于手掌游戏机一直落在家用机之后，所以厂商可以用较简单的方法去制作游戏，甚至将多年前的作品翻新推出。最重要的是在游戏制作上因为机能的限制，使厂商无需花更多的人力物力去开发对应的游戏，又或是说可花更多的时间在游戏创意与趣味性上。

现在手掌游戏机终于也追上了家用游戏机了，而游戏开发情况则与以往大不相同了，玩家都知道目前家用机的游戏制作费有多高，大制作更是以数亿甚至数十亿日元为单位的，当然制作CG动画是始作俑者。如果没有CG动画的话，无疑可大大减低成本，但是现在的游戏迷已被游戏厂商宠惯了，就算没有CG动画，在游戏画面制作上也不能掺假，成本始终比多年前要高出很多。但如今的问题是成本提高了，软件数量是否会卖得更多呢？再者，如果开发掌机游戏的成本接近家用版，是否直接将游戏制成家用版会更赚钱呢？

重複软件下的思考

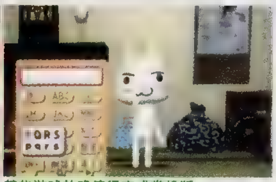
由于PSP的性能是如此之高，因此也令厂商产生了一种投机取巧的心理，于是将PS甚至是PS2的游戏搬到PSP上，更甚的是同时开发PS2和PSP版。以前手掌游戏机移植家用机作品不会令人反感，原因是绝大部分翻新作都已有多年的历史，甚至是已经绝版的游戏。可是现在PSP的作品名单里，似乎可找到不少仍是“主流”的游戏。



一些不太旧的游戏也移植至PSP。

同一款游戏又出家用机版，又出手掌机版，消费者难免会感到无奈，由于这两种软件没有互换性。所以只会从其中一种中作出选择，即使两个版本有少许分别，也总不会每次两个版本都买吧？这样说来，同时开发两个版本，可能更会将原来预计的软件销量拉下来，结果增加了游戏制作人员却并没有带来加倍的利润。

《真·三国无双》的新要素能否吸引人购买呢？



某些游戏的确值得变成掌机版。

以KOEI为例，发表的3款游戏为《真·三国无双》、《三国志》和《麻雀大会》，这些都是曾推出过家用版的，后两者更是厂商每次加盟新主机的必然选择，但老实说这些游戏已经让玩家有种玩厌的感觉了。当中笔者相信《真·三国无双》依然可吸引许多玩家捧场，但这还要看PSP版有什么新元素，如果不加家用版没有的东西，很难叫人再买来重玩，有新创意又是否会留在家用版的《真·三国无双4》之中呢？

寄语

作为玩家，相信会希望厂商在PSP上设计出全新的作品，只是稍微加些东西又再翻炒一遍的游戏实在很难提起消费者的购买欲，笔者不希望游戏厂商视玩家为傻瓜，一再靠翻炒游戏来骗取我们的金钱。或者到了最后，SCE会不得不推出一部家用版PSP，这样无论把游戏留在家还是带上街玩都没有问题。

太郎信箱
Game-kjf@vip.163.com

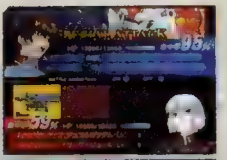
《J联盟创造职业球会'04》的疑难

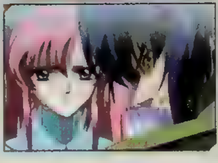
《SD高达G世纪SEED》问题

To：太郎

我是第二次发邮件来的，希望可以回答我的问题。

PS2的《SD高达G世纪SEED》中的大天使号要怎么获取呢？因为我已经通关，当我再次进入游戏时发现多了一艘战舰，但这艘战舰不是大天使号。还有，我现在还欠四艘战舰，可否告诉我怎样才可以收集齐它们吗？谢谢！





答：相信你问的是《SD GUNDAM G-GENERATION SEED》吧？各战舰是要打倒一艘后另一艘才出现的，全部如下：

ホワイト→アーガマ→ネエル・アーガマ→ラ・カイラム

ムサイ→ヴェサリウス→エターナル

クサナギ→アークエンジェル

ホワイトアーク→リーンホースJr.

祝贵刊销量蒸蒸日上！

住在流星街的团长敬上

《J联盟创造职业球会'04》如何增加球场座位

太郎：

你好！第一次来信，望你能抽空回答我的问题。

《J联盟创造职业球会'04》

1）可否刊登球员的“能力评价表”？每年的“新人轮选”时的评价表？各球员闹情绪时的问答表？

答：请留意本期的《J联盟创造职业球会'04》攻略。

2）新人应该在什么时候留学最好，太年轻或太老留学会不会有不良效果呢？

答：球员在什么年龄[illegible]而定，在“急激な成长”、“现在成长ピーク”和“高レベル成长”这三个阶段得到的留学效果会比较明显。

3）在运营计画里，“20%引X”和“3000席”代表什么，两者又有什么关系？（X是日文）

答：[illegible]的售卖计划，而“割り引き”是为年票打折扣的意思。

4）本作不能建球场吗？若不能又怎样增加球场的座位上限呢？

答：当球会拥有足够的流动资金后，秘书便会提议兴建各个设施，玩家必须等待秘书提议后才能兴建球场和会所，而Lv4的会所则要等待监督自行提案。

《异度传说II》

5）打BOSS时，开始是不是要先蓄STOCK呢？

答：不错，因为对付首领的最佳方法就是制造BREAK ZONE，而要连续地攻击就必须有ST，加上差不多所有首领在开始时的攻势都比较弱，只要主角们不先挑起战事，它们就不会有相应的行动。而就算在战斗中段，你也应尽量为角色蓄ST，例如由两人蓄ST，另一人用魔法为受伤的人恢复体力，只要你已学会“气功1”，每次蓄ST便补充EP，这样可使效率大增。

6）怎样可做出A ZONE攻击呀？是不是要有特定的组合或敌人才能做出？

答：[illegible]A ZONE攻击的角色只有[illegible]

忠实读者KING

星战游戏问题一箩筐

电玩兄：

我是《星球大战》的FANS，不过家中只有PS2，以下的问题都是关于《星战》游戏的问题。

1）《STAR WARS：BATTLE FRONT》是否一定要ONLINE才可玩？有没有单人模式？什么时候推出？

答：该游戏是可以进行ONLINE对战，但是考虑到在家用机平台上未必人人有上网设备，所以也会有OFFLINE模式，玩法相信与《BATTLE FIELD 1942》差不多，就是会设定不同的战役，玩家参加的那方胜利便过关，但应该不具故事性，玩家只是身处战役中的其中一员而已，可能不做任何事便能过关，又或者是很努力也不能过关，因为玩家并不是胜败的关键。至于此游戏发售时间，美版是9月21日，日版则定于10月7日推出。

2）想问LUCAS ARTS公司那款《STAR WARS REPUBLIC COMMANDO》好不好玩？是否会在PS2上推出？

答：本人在E3也是看厂方的人示范，但是相当有《RAINBOW SIX》的感觉，玩家需要指挥三名队友共同作战，例如要他们进行掩护，或者是去开门等等，个人感觉相当出色。至于此游戏厂方表示只会出电脑和XBOX版，可能是PS2机能无法达到厂方要求，又或者LUCAS ARTS与Microsoft签订了家用版独占合约。

3）RPG《STAR WARS：KNIGHT OF THE OLD REPUBLIC》好不好玩？第二集有没有机会移植至PS2呢？

答：《STAR WARS：KOTOR》是个很有美国风的A・RPG，对白与人物超乎想像的多，可以让你完全置身于星战世界中，然而因为内容过于复杂，加上难度很大，习惯日式RPG的玩家未必能领略其乐趣之处。至于该作品可能同样只签给XBOX，所以没有移植到PS2的消息。

4）早阵子在GC上推出的《STAR WARS ROGUE SQUADRON III》是否会出PS2版？听说很好玩。

答：那是任天堂独占的游戏，肯定不会在其它主机上推出。

5）未来PS2还有什么《STAR WARS》游戏推出？

答：除了《STAR WARS BATTLE FRONT》外，目前PS2仅有一个《STAR WARS EPISODE III》在开发中。

多谢太郎花时间回答本人的问题，还有想问你是否会去看《星战前传III》呢？本人必定捧场！

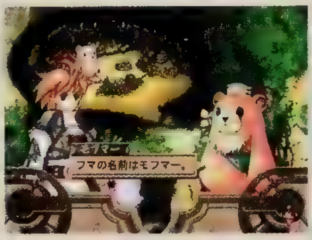
答：其实到电影上映时我肯定会去欣赏，不过上两作实在令人失望。电脑特技无疑是很出色，然而故事太老套，始终乔治卢卡斯不像斯皮尔博格那样懂得求变，但既然已看了上两集，当然要看第三集如何结尾啦。

读者天行者

《依利斯工作室》源素种类多

To：太郎

我有少少问题……请帮帮我。



1）《依利斯工作室》里面总共有多少种源素？我到现在还不清楚……。

答：游戏内共有14种源素，分别是木、炎、力、岩、空、雷、水、命、幽、暗、魔、光、圣、时，而其中力、雷、幽、魔、圣是由炎、空、水、魔、光进化出来的关系，所以玩家最终持有的源素精灵只有9只。

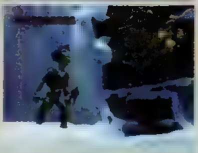
谢谢帮忙

SAIKANO BOX

XBOX游戏秘技问题

太郎：

我是初次发邮件给你的读者小新，我是个XBOX机主，希望你能回答我的问题，小弟无限感激。



1)想问XBOX版的《TRUE CRIME》有没有秘技？

答　此游戏有许多的秘技　具体如下

作弊模式·在地图画面顺序按上、右、下、左　上、A，成功的话会听到声音，所有的奖励都会开启。

取得全部升级：在地图画面顺序按上、左、下、左、上、A，成功的话会听到声音。

取得所有格斗技能：在地图画面顺序按上、下、上、下、A，成功的话会听到声音。

取得所有驾驶技术：在地图画面顺序按左、右、左、右、A，成功的话会听到声音。

取得所有枪击技能：在地图画面顺序按右、左、右、左、A，成功的话会听到声音。

BOOST：在地图画面顺序按上、上、上、A，成功的话会听到声音。

在1小时挑战使用SNOOP：R、L、上、右、左、下、点击左摇杆、点击右摇杆、A、X

车辆巨大化：进入车厢后按暂停，然后顺序输入下、下、下、A，成功的话会听到声音

显示NICK座标：在地图画面顺序手按A、B、X、Y，成功的话会听到声音

取得车库所有车：在地图画面顺序手按下、上、下、上、A，成功的话会听到声音

使用SNOOP DOGG：在地图画面顺序手按R、L、上、右、左、下、点击左摇杆、点击右摇杆、A、X、B、Y，成功的话会听到声音，在离开主选单前立即储存游戏，然后与任务选择画面选有SNOOP样子的任务。若想转回NICK KANG，只要选择他的样子便可。

在地图显示隐藏狗骨头　在输入车牌名称输入'WHUPASS'　然后按着L +R选OK

使用BUM来玩　在输入车牌名称输入"BOOZ"，按着L +R选OK

使用尸体来玩　在输入车牌名称输入　J1MM　，然后按着L +R选OK

使用突击队员来玩·在输入车牌名称输入'M1K3'　然后按着L +R选OK

使用突种部队员来玩　在输入车牌名称输入"5WAT"，然后按着L +R选OK

使用高级警员来玩　在输入车牌名称输入"FATT"，然后按着L +R选OK

使用探员JOHNSON来玩　在输入车牌名称输入"F'IZZ"，然后按着L +R选OK

使用女性首领来玩　在输入车牌名称输入"B1G1"　然后按着L +R选OK

使用你的拍挡来玩　在输入车牌名称输入'ROSA'，然后按着L +R选OK

使用穿着女性内衣的拍挡来玩　在输入车牌名称输入"HUPT M3"　然后按着L +R选OK

使用匪徒来玩·在输入车牌名称输入"TFAN"　然后按着L +R选OK

使用亚洲工人来玩　在输入车牌名称输入'HARA'　然后按着L +R选OK

使用亚洲人HIGH--ROLLER来玩　在输入车牌名称输入　MRFU　然后按着L +R选OK

使用亚洲人屠夫来玩·在输入车牌名称输入"PHAM'　然后按着L +R选OK

使用纹身女子来玩　在输入车牌名称输入'TATS　然后按着L +R选OK。

使用街头庞克族来玩　在输入车牌名称输入　MNKY'　然后按着L +R选OK。

使用女性庞克族来玩．在输入车牌名称输入"BOOB'，然后按着L +R选OK。

使用皮条客来玩　在输入车牌名称输入"P1MP'　然后按着L +R选OK

使用冠军拳手来玩：在输入车牌名称输入'BRUZ　然后按着L +R选OK。

使用巨人电单车手来玩　在输入车牌名称输入"HAWG　然后按着L +R选OK。

使用吸烟驴仔来玩　在输入车牌名称输入"JASS，然后按着L +R选OK。

2)刚推出的XBOX游戏《PITFALL》有没有秘技呀？

答．本游戏也有不少秘技　全部如下．

超级拳模式　按着L和R不放．顺序按左．右、B、上　B、右、左

无限食堂　按着L和R不放　顺序按左、X、B、下、X、A、X　B

元祖PTFALL游戏　按着L和R不放　顺序按B　B　左、右　B、X、A　上、B

使用NICOLE　按着L和R不放　顺序按左　上、下　上、B、上、上

开启PITFALL II：按着L和R不放，顺序按左、右、左、右、Y、Y、Y

使用元祖PITFALL HARRY：按着L和R不放，顺序按Y、左、下、X、B、Y、Y、左

3)请问你有没有玩过一个XBOX游戏叫《SECRET WEAPONS OVER NORMANDY》？这款游戏又有没有秘技呢？

答　笔者有玩过该作品　是个不俗的二战空战游戏　而该作品也有秘技

开放全部战机与关卡　Y、Y、Y、X、X、X、L、R、黑、黑、白、白

无敌模式．上、下、左、右、左、左、右、右、L、L、R、R、白、黑

大头模式　右、上　左、下　右、上、左、下、右、L、R、L、R

无限子弹　右、上、左、下、右、上、左、下、右、L、R　L、R

开放所有额外关：上、下、左　右　L　R、L、R

4)日版XBOX未来还有什么游戏可玩？

答：包括有《DOA ULTIMATE》、《SNK VS CAPCOM》、《PHANTOM DUST》、《战国无双》、《BLINX 2》，而未来SNK PLAYMORE的几款街机游戏都会移植至XBOX上。

多谢你回复小弟的蠢问题！

读者小新

PS2版《DQ5》的另一种秘技

To：电玩太郎

你好！

本人知道超任上的《DQ5》在赌场有个必胜秘技(吃角子机和史莱姆赛跑)，但我忘记了方法？请问PS2版有吗？

答：超任版《DQ5》的秘技是先在奥拿比利（オラクルベリー）的赌场进行1次怪物斗兽场，不论赢或输，离开斗兽场，再去史莱姆赛跑场买"1–2"，那么1–2号史莱姆便会有很高的确率胜出。

但以上秘技不适用于PS2版，PS2版《DQ5》有另一个秘技，就是先准备2000个赌场代币，再去修道院记录，然后重新开机读取该记录，离开修道院后，要立即以一直线前往奥拿比利，并以一直线进入赌场及走到100个代币玩1次的吃角子机赌钱，连续玩吃角子机，16次内会抽中5个西瓜（20%的机会），再过39次会再中5个西瓜。这秘技的关键是要以最短时间由修道院前往老虎机，比最短时间慢3秒已经算失败，但即使时间适合，也只有20%机会能抽中第1次5个西瓜。

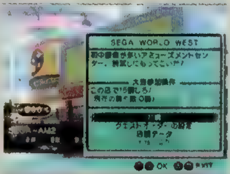
THANKS！

DQ迷上

《VF4 EVO》的难题

太郎兄：

你好！本次来信是有一些问题请教太郎兄的。《VF4 EVOLUTION》我玩到第四关，就是CLUB SEGA PLANT AREA这一关，因我不懂日文，不明白怎样才能达到参加大会比赛那四个条件的意思，请太郎兄早日回复，谢谢！



答：以下是第四关的所有条件　希望能够帮到你．

第四间：CLUB SEGA PLANT AREA

1)闪躲并解投(方向X1)×10——800G

2)不闪躲胜出×10——400G

3)战胜四段以上角色(随机)×3——600G

4)使用一次性扣70%以上HP的连续技×5——600G

5)不防御的情况下取得2连胜　—700G

6)COUNTER×40——800G

7)该店制霸率达50%——1000G

8)4连击×5——700G

9)20连胜——1200G

10)对手连续空振(打空气)×6——1000G

11)壁破坏×20——2000G

12)闪躲并解投(方向X3)×5 —　ITEM

祝贵行业务蒸蒸日上！！

VF迷上

《首都高BATTLE 0》无法挑战对手

太郎：

你好！我有一个已经困扰我很久的《首都高BATTLE 0》问题。

怎样才算是真正的通关？

答：本游戏是有两个通关的，一个就是战胜迅帝，另一个则是战胜游戏中全部共三百多个对手。

渡子上

《寂静岭4》的各种问题

太郎：

您好！本人有一些关于《寂静岭4》的问题，希望太郎先生能够解答！THX！

1)在贵刊攻略中说要以圣蜡烛净化302号室，但我不是太明白当中意思，究竟是每次返回302室都要使用圣蜡烛呢？还是只有部分情节需要呢？因为如果每次都使用的话，圣蜡烛的数量可能不够用！

答：当302室开始出现侵蚀现象后，每次返回该房间内均要使用圣蜡烛进行净化，蜡烛的数目应该是足够的，当然也要视乎玩家在游戏过程中往返现实与异世界的次数。

2)另外，究竟圣蜡烛要放在302室哪里才恰当？是房间、客厅还是厨房？

答：净化的位置相当多，基本上只要回到302号室后发觉有奇怪现象的位置，也要在该处放置蜡烛。

3)贵刊攻略中说的那ONE WEAPON MODE中可选择多种武器，那些武器是否在故事中不能取得的特别武器呢？

答：并不是这样，ONE WEAPON MODE里能够挑选的武器只是普通的类型。

4)最后，影响游戏评价有哪些因素？

答：影响评价的因素有好几方面，包括难易度、游戏时间、SAVE次数、CONTINUE次数、击倒敌人数目、文件取得数目、ENDING种类等等。

多谢解答！

祝编安

Z高达何时出家用版

太郎兄你好：

1)我想问《Z高达 DX》这款游戏什么时候推出，在哪台主机上推出呢？

答：《Z高达 DX》现在连街机版都没有推出，那就更不用说家用机版。不过如果移植的话，百分之百会移植至PS2，原因是该游戏使用SYSTEM 246的基板，而且上作在PS2上发售，因此肯定会在PS2上推出新作。至于发售时间应该在圣诞商战期间吧。

2)《MGS3》什么时候推出呢？

答：目前美国方面预定是秋季，个人估计11月的机会极高，以往《MGS》都是在美国先一步推出，原因是在美国那边销售量比较高，本作应该也是如此。不过日本最迟也会在美版推出后半个月内发售！

3)《GALLOP RACER 7》是否会推出第8集呢？如果有，太郎兄可否介绍一下这款游戏呢？因为我觉得这款游戏都有不少的支持者……！

答：《GALLOP RACER》一直以来都是TECMO的招牌作品之一，因此我相信会有第八集，甚至可能已在开发中。

希望你们身体健康

工作愉快！！！

小小强上

FPS游戏推荐

太郎兄：

我想问几个关于XBOX游戏的问题。

1)《MARVEL VS CAPCOM 2》中豪鬼和牌王(X-MEN中的那个)是不是隐藏人物，因为我在SHOP中找不到，要怎样取得呢？除此之外还有什么隐藏人物呢？

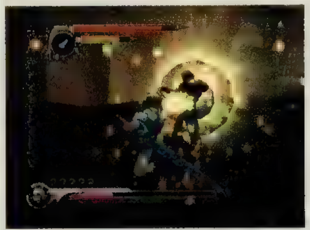
答：所有角色都是在商店中购买，不过他们并不会全部出现，必须耐心地反复进出，等待有关角色现身。

2)我看贵刊的攻略说《忍者龙剑传II》要射击时计塔的钟楼才能得到，是指《忍者外传》里的钟楼吗？

答：对呀！也就是七彩宝石门对面！上二楼，有三名上忍攻击你的天台。

3)《鬼疫》值得买吗？

答：游戏制作水准一般，不过由于全中文化，所以都有玩的价值。



4)《光环2》会有中文版吗？

答：暂时未知道《HALO 2》是否会推出中文版，由于上集的中文版成绩不俗，加上Microsoft相当积极地将游戏中文化，所以机会颇大。

5)有什么XBOX的第一人称射击游戏推荐呢？

答：你是指FPS吧？个人推荐《CHRONICLES OF RIDDICK》、《RAINBOW SIX 3》、《DEAD MAN'S HAND》、《XIII》、《暗杀希特勒：重返德军总部》，未来会有《DOOM 3》、《HALF-LAFE 2》、《光环2》、《DEATH WATCH》和《BATTLE FIELD：MODERN COMBAT》。

问了许多问题，请不要见怪。谢谢太郎兄抽空回答。

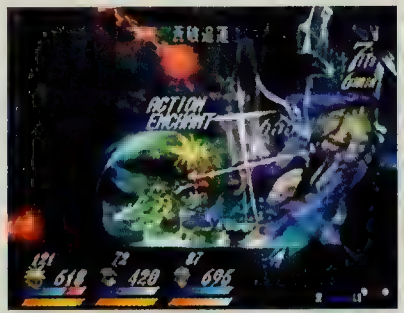
祝销量不断上升。

SNAKE

《TOD2》的秘技问题

电玩太郎：

1)我最近正在玩《宿命传说2》，请问有这款游戏的DVD卖吗？



答：不知道阁下所说的DVD是什么意思？如果是指正版游戏的话，那么在各大游戏店相信还能找到，如果是指动画的话则非常遗憾，该作品并没改编成动画的作品。

2)这款GAME有没有秘技或隐藏要素？

答：游戏并没有秘技，但有大量的隐藏要素，但难以在此一一列出，当中最重要的是隐藏迷宫进入法。当到达游戏结尾阶段，能随时驾驶战机进入最后迷宫神之卵的时候，可以从アクアヴェイル的领主处和史等尼兰斯大神殿处得知世界各地存在着不吉之证。只要到达指定地点，按R2键使用探测指环便会出现装有不吉之证的宝箱。石碑上所记载的地点合共14个，而第15个则是在神之卵的防护罩内。收集齐后回到アクアヴェイル的领主处便可开启隐藏迷宫。

祝生活快乐

非人上

今后所有“太郎信箱”来信可发送到

Game-kjf@vip.163.com

欢迎大家踊跃来邮询问问题。

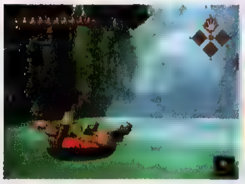
迷途探险

●Activision●Activision●ACT●1人●发售中●人民币350元●杜比5.1数码音效

玩家请换上过膝短裤、戴上太阳帽，因为由Pitfall Harry所率领的南美冒险之旅即将要出发了！1982年出品的经典游戏《Pitfall（缺陷）》的最新一作《PITFALL：THE LOST EXPEDITION(迷途探险)》会在XBOX上现身，玩家将会跟随主角穿越拉丁美洲的丛林，为寻找失散的同伴及未知的旅程而进发。当然在最新一作内，画面以及音效都将经过大幅度改良，但惟一不变的是富有幽默感及相当好玩的游戏内容，绝对是今年夏季的一股清凉剂。

寻找失散的同伴

故事开始的时候，主角Pitfall Harry所乘坐的飞机在拉丁美洲上空遇上风暴而失事，飞机上的成员被迫背上降落伞逃生，落入秘鲁的丛林区。俊率无恙的Pitfall Harry此时就要为寻找跳伞时而失散的同伴——科学家Dr. Bernard Bittenbinder以及初出茅庐而又美丽的女考古学家Nicole。主人公Pitfall Harry是世界上数一数二的寻宝专家，既有印地安那·琼斯的勇敢果断，又有好莱坞明星金·凯利那种极度夸张的面部表情，整个角色漫画化的造型绝对是个噱头。

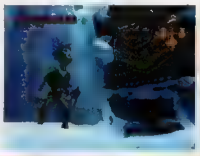


应付四方八面的敌人

不过这段南美之旅绝不轻松，要跟来自四面八方的“敌人”周旋，不仅要打败蝎子、蝙蝠、美洲虎、昆虫等自然界的敌人，还要应付会向主角投掷椰子的土著人以及贪婪的“收买者”。此过程中，除了一路上要拯救同伴外，还要防止其他人偷走宝藏，甚至要帮助公主完成任务。面对一连串艰巨的任务，Pitfall Harry要善用各种工具解决问题，例如在冰封的悬崖上利用冰凿前进，或使用火把在黑暗中照明及赶走讨厌的昆虫，有时还需要使用盾牌来抵挡土著人的攻击。主角能够使出经典的以藤条作为辅助道具的“泰山式”跳跃，而且一路上还会学习到新的技能，可以利用按键组合衍变出更为特别的动作，相当爆笑。

重温经典游戏

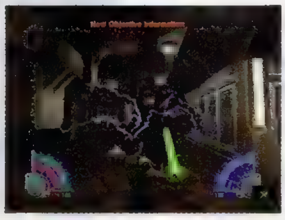
游戏版图相当广阔，共计有10个危机四伏的大型关卡，怎样去完成游戏可以全程由玩家来决定。立体画面的游戏方式及幽默的故事性，都使本作《迷途探险》显得与众不同。此外除了要求玩家身手敏捷外，还有考验玩家脑筋的迷你游戏。最后，完成特定条件便可重温那两套当年曾风靡一时的经典游戏——Atari 2600时代的《PITFALL》及《PITFALL II》。



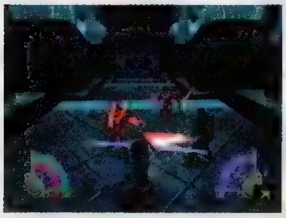
星球大战之绝地武士：绝地学院

●Activision●LucasArt●ACT●1至2人●发售中●人民币230元●语音通讯／网上多人对战／杜比5.1数码音效／系统连接线／XBOX LIVE通讯器

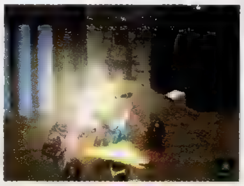
星球大战迷久等了的新一作《星球大战》游戏，即将会在XBOX平台上展开新一轮的龙争虎斗。本次在《STAR WARS JEDI KNIGHT：JEDI ACADEMY(星球大战之绝地武士：绝地学院)》游戏中，身为绝地学院学生的玩家，将可纵横于正、邪两道之间，挥动自己设计的光剑，划出通向未来的光芒万丈。



自定光明或黑暗的前程



在游戏之中，玩家要扮演刚入学的绝地学院学生，在天行者的指导下逐步学习原力的运用。在学习过程中，天行者会为各学员分派不同的任务，但玩家不一定只遵循着单一路线去克服种种挑战，来提升自己的能力。本作游戏中，玩家有权自己掌握角色的发展，通过选择完成不同的任务，迈向光明大路或暗黑之路。如果玩家选择持续地锻练，就有可能成为正义的绝地武士；或者开始学习黑暗的原力，加入黑暗势力。即使玩家已经在正义或邪恶势力中获得最高军阶，还可以从头沿另一个方向再玩一次，使游戏耐玩度大大提高，带来完全不一样的正邪经验。

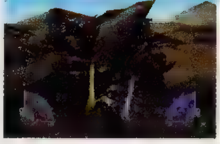


多样化的角色设定

其实在进入绝地学院修练原力之前，玩家还可以自由设定角色的容貌、种族甚至是性别，总计超过2,000多种变化，比以往只能使用预定角色游戏，明显有了大幅度的改进，游戏时自然更有投入感。同时，所使用的武器还可以由自己打造，制造出无论是剑柄还是剑刃都符合自己心意的光剑，颜色、长度、形式以至种类统统都可以选择，使用时一定可以威力倍增。

对应XBOX LIVE连线决斗

游戏在其他方面，还加入了不少新的惊喜，比如用上崭新的交通工具，加入更多的武器及《星球大战》的场景。除了单打独斗，在正义或黑暗道路上自行决定去向外，游戏还提供了6种多人模式，可以自由组队玩围城（Siege）任务，又或是二对一的决斗。在Xbox Live连线功能的支持下，玩家还可经由连线方式，跟不同地区的玩家在星战舞台上来个生死之战，在分割画面方式的显示下，慑人的迫力将在玩家的屏幕上透射出来！

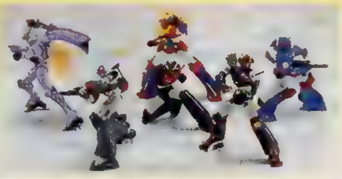


咸旦超人扭蛋～Imagination Part 3

以《咸旦超人》连续剧中的名场面为主题的扭蛋系列第3弹，本次收录的4款分别来自吉田、乡、ACE以及友好珍兽，每款均充满迫力与气势。

HERO MECHA COLLECTION Vol.1

由著名的机器人造型师所制作的超级机器人迷你模型，全套共12款，包括旦拜因、超能电磁侠、魔神Z等6部机体，而每部都备有不同颜色和装备的其他形态。



WORLD WINGS MUSEUM

1/200的战斗机模型迷你系列，全套共9款，均是来自美国空军、日本航空自卫队及以色列空军的F-15 EAGLE战斗机，每款制作都得非常细致逼真。

本月最新CHORO Q介绍

本月所推出的CHORO Q共有5款，分别是CHORO BIKE系列的GORILLA、标准系列的CELSIOR计程车及KPE-10、Real Gimmick系列的本田S800 Sunday Racer Ver.以及一套6款的Le Man NIPPON Challenge，相信总有一款可以吸引你。

GORILLA

CELSIOR计程车

KPE-10

S800 Sunday Racer

Le Man NIPPON Challenge

口袋妖怪 橡皮水枪第2弹

全套5款的口袋妖怪橡皮水枪，收录了4款水系精灵和普拉素＋玛尔兰，只须用力挤压便可把水吸入和射出，简单易玩。

茶叶犬吊坠扭蛋

以茶叶犬为主题的吊坠扭蛋，用灯笼配合可爱的茶叶犬，按键的话灯笼还会亮起来，好玩有趣。

迪士尼金属钥匙扣扭蛋

迪士尼的主角化身成为金属钥匙扣，除了米老鼠、小鱼仙、小飞象和维尼熊之外，更有首次登场的贝多罗。

非常精品推介

机动战士高达

高质量 KEYHOLDER 景品～MSV

超细致的机动战士钥匙扣景品，收录了7款MSV，包括重装甲高达、高机动型渣古、局地战用大魔及狙击型吉姆等，上色和造型均极具水准。

SANRIO + KIRIN

手绳景品

SANRIO和KIRIN商品化交叉在一起，推出这套HELLO KITTY和KIRIN饮品的手机绳，全套共有4款，各以不同的颜色为主。°C

D's Style 扭蛋～

Interior Collection Vol.1

反映目前日本人生活方式的扭蛋，全套共5款，从客厅、睡房到书房的家俱和设备都一应俱全。

迪士尼

罐装钥匙扣扭蛋

把迪士尼角色钥匙扣收藏在罐内的扭蛋，全套共有6款，包括魔法米老鼠、斑比、PEDRO及LUCKY等，造型相当细致。

任天堂历代

主机钥匙扣景品 3

本次以红白机系列的产品为主，包括新旧版红白机、Basic套装、Twin Famicom及机械人共5款，让大家怀旧一番。

武 IV～世界之兜

以武器为主题的迷你模型第4弹，收录了12种日本和西方古代的头盔，其中更不乏战国名将如森兰丸、伊达政宗等曾使用的款式，还备有特别款。

SD 高达力量 景品

FIGURE KEYHOLDER 2

全套5款的“SD高达力量”景品，除了主角CAPTAIN GUNDAM之外，也有GUN EAGLE、GUN DIVER、WING ZERO CUSTOM及TALLGEESE等机体。

Happy Story Series Little Cafe～

Open Cafe 篇

本次的主题是露天咖啡屋，除了食物之外，还收录了各种大小配件，甚至摩托车和小狗也包括其中，全套共10款。

G画廊

郑州 Toriamos

◀似乎是为了证明自己《PSO》死忠的身份，我们的Toriamos玩友这次带给大家的还是取材自该游戏的作品。画面本身整体色调非常柔和，而各种不同材料表面的质感处理得比较好，但人物右臂和右肩处在造型上存在一定的问题，使人物的姿势不大协调。看来作者要对人体运动细节多加注意啊！

北京 包子

◀《恶魔城 无罪的叹息》的一幅同人作品。构图方面，丰富的背景使画面显得非常饱满，同时展现了作者丰富的想象力。而明暗关系的处理也显示了作者较好的素描功底。不过人体比例的把握不够理想，算是作品的小问题。

伊春 贺群

▶经典作品《不可思议之海的娜蒂娅》(《蓝宝石之迷》)插画的临摹稿件。稿子整体感觉不错，水彩上色展现的轻柔和浪漫的氛围是作品的亮点。不过美中不足的是背景天空的色彩处理不够自然，稍显生硬厚重。加油，希望看到你的原创作品！

长春 郭立刚

◀来自《最终幻想Ⅱ》的蒙巴。这幅作品中郭立刚玩友的彩铅上色技法颇为娴熟。色彩过度和皮肤质感表现得恰到好处，加上补色的适当运用，以及犀利硬朗的线条，画中的蒙巴显得神气活现，不错的作品！

上海 Gauze

▶又是一幅来自《月下》的阿鲁卡多(店长：最近画廊快成《恶魔城》专栏了！苍刃：汗……)，作品线条流畅，充满灵性。而以深色为基调的画面与原作的氛围搭配得非常好，另外值得一提的是，画中人物表情细节，尤其是眼神的刻画非常生动自然。不可多得的佳作啊！

由于苍刃的疏忽，8A画廊中，将推荐画稿“Q版阿鲁卡多”的Toriamos误以为是作者本人。在此，苍刃向该画的两位作者Lon2701玩友和包子玩友表示抱歉。

本期OUR SHOP非常热闹，想与GAME科技风众小编分享快乐吗，还不快去看看？

有意于向“G画廊”投稿的朋友们注意：本画廊稿件形式主要是单幅画稿。题材最好与游戏相关，彩稿和黑白稿均可。不过一定要注意画稿尺寸要尽量限定在420mm×270mm以内。来稿请寄“广东省深圳市34－007信箱（邮政编码：518034）”，注意在信封上标明“G画廊”收，同时在画稿背面留下您的姓名和详细联系地址以及Email地址等。Email稿件请寄本刊信箱“GAME-KJF@vip.163.com”。画稿如被采用，将在杂志出版后一个月内寄发相应稿酬。

对于稿费发放，如果您持有招行的银行卡，在来信或Email中将卡号、持卡人姓名和开卡城市名称提供给我们，稿件被采用后，可以更为方便快捷地通过银行卡转帐方式收到稿费！

酸草莓
OUR SHOP
NO 10
埋伏
还有十几页要改。
进展怎样？
你们这边呢？
就快结束了。
没问题，两点之前绝对可以收工！
苍刃啊，加快速度啊！
呼！终于完成了。
今天我们大家提前完成任务，
我有好消息告诉大家！大家最近辛苦了，老编决定明天让我带大伙看电影去！
电影？好遥远的字眼啊，在宿舍看DVD不一样吗？
没有帅哥我不看！
没兴趣，难得的假期啊，我还想逛街呢！
店长，是什么片子啊？
国际著名大导演张老师的武侠巨作《埋伏》，明天开始公映，正好赶上假期，机会难得哦！
对了，杰西卡，片子里有《鬼武者3》的主角明智左马介，你不是一直说他很帅吗？”
似乎很有吸引力啊！
《鬼武者3》是神作，左马介最高，一定要看！
原来是他的片子，我要看，我要看！
据说片子的CG做得非常棒呢！
期待啊！
快点啊！
影院

两个小时就这样过去了
我们找个地方喝点什么吧！
故事好感人啊！没想到爱情的力量那么不可思议。
是啊！我擦眼泪都用了整整一包纸巾！
不是吧！情节根本经不起推敲，
对白又那么搞笑，不至于感动成这样吧？不过片子的特效制作、美工细节等方面在国产影片中的确算是很强了，你说呢，苍刃？
的确，有些细节很有想像力，如果作成游戏，可能会很有意思呢！
作成ACT自然是再合适不过的了！"，苍刃说，"造型鲜明的主角，中国传统武侠的动作要素，比如片子中的飞刀，如果能有影片那样的投入和制作技术以及宣传，准能吸引人！
如果情节能够处理好，做成A·AVG也未尝不可啊！毕竟影片试图讲述一个情节曲折的故事，这个正是AVG游戏的魅力之一啊！
其实片中那段'仙人指路'的舞蹈，如果拿来做音乐游戏，是不是会比KONAMI的DDR还有创意呢？
哈哈，大伙的想像力挺丰富的嘛！看来国产游戏还是很有发展前景的啊！
期待游戏业能在国内真正发展起来啊！
喂？您好……
5分钟后
弟兄们啊，中埋伏了，老编刚才打电话说由于要赶进度，原定两天的休假改为一天，
明天要按时上班……

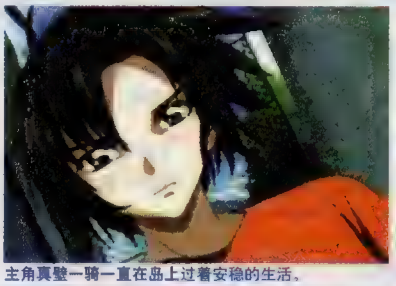
苍穹之FAFNER

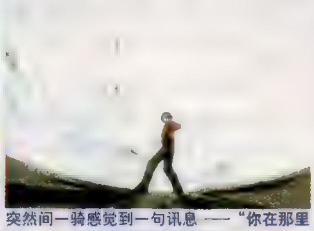
从7月4日开始，在日本TV东京播放了一套全新的科幻动画大作《苍穹之FAFNER》，该作品由众多动画界精英携手制作而成，例如导演是负责《D·N·ANGEL》的羽原信义先生，人物设计是《机动战士SEED》的平井久司先生。作品舞台是被称为人类最后乐园的“龙宫岛”，主人公真壁一骑原本过着和平的日子，然而某一天敌人“菲士汤姆”向该小岛发动袭击，真壁等人逼不得已参与了这场战争，并在战火的洗礼下逐渐成长，使他们的思想也产生了不同的转变，而最后人类的未来会变成怎样的呢！？

故事简介

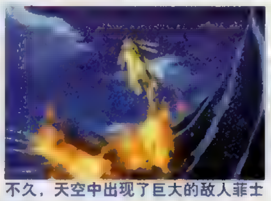
日本的某个角落有一座小岛“龙宫岛”，环境优美而宁静，在岛上可以看见蔚蓝的天空和碧绿的大海，岛上的居民也过着和平的生活。然而在某一天，天空中出现了古代神像般的巨大敌人“菲士汤姆”，为了抵御敌人的袭击，大人们立即架起了防卫体系。对于小孩们而言，岛上面貌突然改变的原因始终让他们无法了解……。

若要将敌人菲士汤姆击退，必须借助FAFNER的力量，不过驾驶者藏前果林却因敌人的攻击而失去了联络。在这种情况下，作为候补者的一骑下定决心走入战场之中……


主角真壁一骑一直在岛上过着安稳的生活。


突然间一骑感觉到一句讯息——“你在那里吗……”，到底是谁的声音呢？

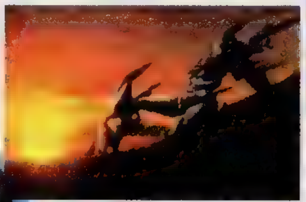
羽佐间翔子由于体弱多病，暂时没有上学。

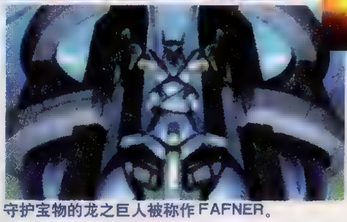

不久，天空中出现了巨大的敌人菲士汤姆。

一骑被选定成为FAFNER的候补驾驶者。

菲士汤姆与FAFNER同化，一骑的情况非常危急。

总士带领着一骑前往FAFNER的格纳库。


初次战争结束，FAFNER与小岛皆受到严重的破坏。


守护宝物的龙之巨人被称作FAFNER。

STAFF
原作：XEBEC
策划：大月俊伦／下地志直
文艺总括：冲方丁
系列构成：山野边一记
人物设计：平井久司
机械设计：鹫尾直广
色彩设定：关本美津子
音响监督：三间雅文
美术监督：小山俊久
摄影监督：广濑胜利
3D监督：本间润树
映像设计：中野刚
音乐：齐藤恒芳
PRODUCER：中西豪、千野孝敏、能户隆
助监督：山冈信一
监督：羽原信义

外表看似沉默寡言的少年，与父亲史彦一起在龙宫岛上生活，最擅长烹饪。另外，他具有超群的运动神经，神秘敌人菲士汤姆出现后他驾驶着FAFNER参战，逐渐把蕴藏在体内的潜能发挥出来。

一骑的好友，举止比较老成，父亲公藏是龙宫岛学园的校长及防卫军的司令官，母亲在他幼年时已死去了。

与一骑和总士是青梅竹马的交情，活泼开朗的少女，处事认真，对身边的朋友非常关心。

真矢的亲友，由于体弱多病而导致大部分时间无法上学，外出时为避免阳光照射而戴上了帽子，对一骑心存爱慕之意。

读编G漫话

控制不住花钱欲望的店长的话

刚刚制作完成《DOA 写真纪念套装》，便又立即投入到《GAME 科技风》9月A的制作中，工作一环接一环，让店长有种喘不过气来的感觉。好在广大读者无私的支持，使得店长与其他小编，以及美编还有若干人员（老编：你说的若干人员是不是包括我啊？）都还扛得住，希望这期杂志的内容依然能够令你满意。

由于近期全国大面积的洪涝灾害，再加上各大城市连续出现的高温天气，使得很多学生读者都不愿意在暑假期间出门，更喜欢对着电视机玩游戏，度过原本就不怎么充实的一天。就此问题，店长在编辑部内部也做了问卷调查，很多小编以前还是学生的时候，差不多也是这样度过一个个无聊的暑假的，看来玩游戏的人无论年龄相差多少，爱好是否存在差异，都是“超越时空”的好同志啊！因为大家在同一性质的非常时期，都做着同样的事嘛！

细心的读者可以已经发现了，本期杂志在封二与封底都加入了广告，这也是编辑部出于降低杂志成本而采取的手段。关于封底广告中提到的3本攻略单行本，它们都是TVG攻略组制作的，而不是《GAME科技风》的产品。我们不接受相关的质量投诉，也不提供邮购服务，希望读者特别注意。

自上期公布了连环大奖的第1位中奖者后，店长每天看完十余封读者来信之后，都不免感叹一声。参与抽奖的读者朋友们太多了，而我们小小的奖品实在是很难回报读者的热情支持啊！希望那些没有中奖的读者能够稳定情绪，也许幸运女神总是喜欢眷顾那些面对大奖最冷静的人吧！在公布7月B的PS2大奖得主之前，店长要在这里特别声明一下，凡是参加连环大奖的读者，除了要将印花贴在信封背面外，最好还能把详细的通讯地址与联系电话另外附在一张纸上，并夹在信封中寄给我们。这样就可以保证你一旦中奖的话，我们可以在第一时间通知你，在确认之后也好立即将奖品寄出，让你的兴奋之情能够得以连续保持！

下面是7月B的PS2大奖得主：

成都市营通街××号×栋×单元　舒白勇

“可怜”的店长，展信愉快！

对店长近日来的遭遇深表同情，附上鲜花一束，以示慰问。

自从《GAME科技风》登陆上海之后，我就开始买了，不过其中有一半的理由是因为男友热衷游戏，他一个月有n次（n≥7）催我买书，不停地问是否有卖。可惜贵刊每个月到上海出售要比杂志上刊登的发售日晚上五六天，而且在上海各处也不是同时间发售的，所以为了买书实在烦恼。不过我还是每期必买，因为杂志确实不错。

可是在7B的赠品上有点失策，寂静岭4的海报还说是精美海报，明明是恐怖，难道你们指望有人把这张海报贴在门上？汗！虽然这款游戏确实热卖，可是在与它相关的赠品上还是应该好好考虑一下吧！VCD和CD方面，最好不要取消，上期的CD我很喜欢，因为那首主题曲好好听，我还担心下载不到呢！VCD的内容应该尽量丰富一些，尽量避免与其他杂志的VCD内容重复。

关于赠品，我想说点个人见解。其实一般有女友的男性玩家，买完贵刊，内附的礼物总会给女孩子的，因此女孩子所希望得到的赠品才是游戏杂志所努力的目标。一般小玩偶，小挂饰，可爱的图片，精美的文件夹、小本子都是女孩子喜欢的，男孩就更不用说了。

当然杂志内容很重要，贵刊的优点是攻略详尽，质量较好。但缺点除了上述的在赠品上不太花心思外，和读者的互动性还不够强。希望店长能激励店员努力改进。至于以前有玩家提议用读者回函卡收集意见，但我个人认为虽然方便，但无非为了满足男生的“懒惰”心理。其实回函卡虽好，但不具个人特色，而且上面一般不能写太多内容（更加浪费8角钱邮费）不如直接送我们信封信纸，最好外带邮费，呵呵！

最近在玩《捉猴2》和《PUYO PUYO》，很好玩，只是被他嘲讽：“你们女生也只能玩这种游戏了。”哦，对了，还有《战国无双》，经典。他玩的就比较多，《鬼武者3》、《异度传说EPISODE II 善恶之彼岸》、《寂静岭4》（上次看他玩了一会儿，吓得我半夜都没睡着）等。

店长，看了这么多，一定累了吧！为了更好的玩游戏，我特意去学日语。所以希望大家一起努力为自己的目标而奋斗吧！

最后，向店长提出几个小小建议：为了防止感冒，不要一直吹冷气；不要一直正对电脑、游戏机；适当的运动，千万不要为了游戏而不吃饭；还有写东西要记得边写边保存！

最最后，祝店长与其他小编、美编MM天天活泼健康，茁壮成长！

快乐的草莓

店长，你好！

我是一名辽宁鞍山的读者，自从去年年末看到贵刊的广告之后，就一直坚持购买，成为了贵刊的死忠。前一段时间出的《机战宝典》更是第一时间入手。下面我也来谈谈对近期杂志的看法吧。

封面（7A）很抢眼，让人能在第一时间就注意到，不错。不过图片内容我并不喜欢，也不知道是哪一部游戏里的角色，望今后能够特别指明。

“情报网络”在国内所有游戏杂志中，贵刊的情报量是最大的，一些新闻只有在贵刊上才能看到。不过一个致命的缺点就是一些游戏只写英文名而不翻译成中文，特别是那些不太令人熟悉的。要知道没有图片的话完全不知道是哪一款游戏啊！英文化多是港台游戏杂志的特点，如果要想在大陆市场取得成功就必须多翻译，多标注中文，否则没有出路啊！

对于“新作狙击”，我认为贵刊的游戏介绍是所有游戏杂志中最多、最全的，几乎包括了市面上所有流行机种，这是我买贵刊的主要动力，望继续保持！但综合来看，排版风格差异太大，连续地看会有一种前后脱节的感觉，希望能够引起美编MM注意。

“特别推介”的栏目名称与内容不太相称。从字面上理解，该栏目应该是重点介绍某一款游戏的，而不是游戏制作人的访谈或其他什么内容。希望考虑一下栏目设置。不过访谈的内容我很喜欢，对游戏迷来说很有吸引力，但不喜欢那款游戏的人可能就不会去看了，今后在选材上希望层面更广一些。

接着说说那些小板块吧，《日本战国历史——游戏与史实》相信只有喜欢玩日本历史题材游戏的玩家才会喜欢，不必要加页也不应再继续连载了。可以考虑写一些其他游戏的历史，比如前几期上的《生化危机白皮书》那样的文章。“太郎信箱”是为数不多的读编交流栏目，且有很强的实用性，加页加页。

“读编漫话”请多登一些读者来信，占有4页也没有问题啦！这可是读者看杂志时最先看的栏目啊，也是读者与杂志交流的平台，轻视不得。而“店长の绝叫”和“樱子答疑”可否加量呢？并把所有小编在近期内的心情与行动写出来，一般读者都想知道和他们一样爱游戏的各位编辑平常都在做些什么啊，这样也能拉近杂志与读者之间的距离，越多越好！

一口气写了这么多也不知道店长爱不爱看，最后祝愿杂志越办越好，各位事业有成！

朱凯

店长、小编们，大家好！

这是我第一次给《GAME科技风》写信，因为我才刚刚接触贵刊。但其实早在贵刊第一次与我们广大玩家见面时我就已经看过了，那时候给我印象最深的就是《零 红之蝶》的攻略，简直棒极了！无奈那时候我还没有属于自己的PS2，所以就与贵刊擦肩而过了……自从买了PS2以后，便开始怀念昔日的老朋友——《GAME科技风》，于是便又开始购买贵刊了。说来也巧了，刚开始买就赶上了连环大奖活动，说老实话，我从来就不认为我会中将，原因自己也说不清楚，可能是当今社会上的人太喜欢做假了吧！当然，我相信贵刊在这方面一定会很公平的！总之，我很赞同7月B的“读编漫话”中saruman读者给贵刊的意见，希望你们只是把抽奖作为一种手段，还是要将更多的注意力放在提高杂志的质量上啊！

在攻略方面，我觉得贵刊已经做的很不错了。个人认为每一篇攻略都很详细，这一点对于游戏菜鸟的帮助实在是太大了！我想说的是希望贵刊在AVG和RPG游戏的剧情攻略上再下点功夫，毕竟这两种游戏的剧情是很重要的。因为很多读者都不懂日文，所以只能麻烦你们了。

另外关于CD方面，希望贵刊能够多收集一些比较大众化的经典游戏歌曲，我觉得游戏音乐只有玩过游戏之后才能喜欢上它，我们毕竟对喜欢的游戏中的音乐更加青睐，而且每个人的品位不同，所以想收集到每一个玩家都喜爱的游戏音乐实在是难上加难啊，希望店长在这种无奈的事实面前更加努力！

Dilidi

店长的集中回复

最近“店长の调查”的反馈结果可谓真正超额完成了任务，让店长睡觉的时候都笑醒了！（樱子：呵呵，你还真夸张啊！）不过夸张归夸张，大量收集读者的反馈意见对店长来说有一种上瘾性，现在一天不看读者来信就浑身不自在！对于赠品的意见目前收到的最多，其统计结果也比较统一，广大读者中认为送CD要好过VCD的占了比较大的比重，并反映VCD的内容如果不能做出特色来就不会吸引人。对于这一点店长已经牢记在心，今后CD与VCD是并行制作的，VCD将强调影像内容的特色，而CD则注重选曲的广泛性。而上期赠送的以《最终幻想Ⅰ·Ⅱ》为主题的文具袋不知道大家都喜欢吗？就店长目前收到的一小部分反馈来看，还是比较成功的。店长以后会滴一点眼药水，好好地为大家物色更加出众的赠品！

说到上一期杂志，其实还是有很大变动的，内容的丰富程度也很高，细心的读者都应该会有自己的一番评价。每次店长在收集到一定数量的综合读者提议后，都会找其他小编一起坐下来开会讨论。可能在有针对性地为杂志内容进行改进的时候还会存在一定的误差，希望大家今后看到了新变化，有什么好的想法或严厉的批评意见都要发给我们看啊，且选择E-MAIL是比较快捷的方式。要知道好的提议是不必局限于“店长の调查”中的那些问题的，那只不过是店长的一种引导手段而已。

热点大开眼

游戏没有新意跟年龄有关？各日本厂商年龄偏高？

经常听到有人说现在的游戏没有新意，人气销量佳的游戏只会出完一作又一作，事实上这种风气已经蔓延了三四年之久，而日本的游戏市场也毫无疑问地正在衰退。而反过来看一看欧美市场，虽然今年度的综合业绩增长速度有所减缓，不过还是呈增长趋势的，而且游戏也不会偏重于续篇作品，各厂商仍然积极极地开拓全新类型的游戏，务求创作出更多的作品使厂商的名气更大。

为何日本的游戏产业大不如前呢？其实这跟日本厂商的高龄化有关。根据日本一份调查的报告显示，日本的游戏厂商中的工作人员的平均年龄比欧美游戏厂商的工作人员更高，其中越老字号的厂商，其员工的平均年龄也越高，很多我们熟悉的日本游戏厂商如任天堂、SEGA等都存在有这种问题。

游戏外包给其他公司制作，这或多或少是厂商欠缺创意的表现。

那为何会有这种情况出现呢？事实上这已是存在了多年的问题，日本的老牌公司一向有终生雇用员工的传统，只要该雇员不是犯下弥天大错，能够安份守己的话就不会无缘无故地被革职，一般直至退休，功成身退为止。但是要知道游戏产业的大前提是经常推出富有趣味性且具有创新理念的游戏，开发游戏的制作人要求拥有无限的创意，否则又怎能带动游戏创造出一股又一股的热潮呢？然而，人的创意并不是取之不尽的，即使本次有好的题材创作出色的游戏，但也不能担保下次同样可以创作出更好的东西来，就算还是有新的创意，但始终会有江郎才尽的那一天，最后可能变成只有依靠移植曾经辉煌的老游戏才能维持公司业绩的窘境。这种情况好像漫画家一样，一部作品受欢迎，但却不一定代表他（或她）的下一部作品一定会受欢迎。

厂商名称	雇员平均年龄
任天堂	36.3岁
SEGA	35.8岁
NAMCO	34.9岁
BANDAI	34.0岁
HUDSON	33.6岁
CAPCOM	32.9岁
ATLUS	32.7岁
KOEI	32.5岁
SQUARE ENIX	32.0岁
KONAMI	31.3岁
TECMO	30.0岁

笔者这么说，也不是想一竹竿打翻整船人，更不是想表达出现在的游戏制作人没有创意，因为一部分的厂商，如任天堂不是也经常推出具有全新创意的佳作吗？不过，一些著名制作人，如宫本茂先生在游戏界驰骋了20多年，今后要让以他为核心的游戏制作小组继续保持旺盛的创作欲确实是难事。如果日本的游戏厂商不能够正视目前的员工平均年龄上升的问题，那么以后我们要看到全新类型的游戏的机会可能就越来越少了，而日本的游戏市场也将会随之逐渐萎缩。总之，引入一批年青的游戏开发人员，让他们去尝试着闯出现有的游戏制作规范，并吸收新的创意已经是刻不容缓的事情了！

读者拉风堂

想得到PS2的女玩家的心里话

不知道是第几次给自己喜欢的杂志写信了。不过许多都无疾而终。Because……本人太Lazy，不是忘记买邮票，就是忘记寄出啦……希望此信能平安地到达你们手中，并把好运带给我，让我得到思念已久的PS2。（店长：因为写信人在这里做了特殊的美术字，因此用颜色表示其重要性！）

因为我是女孩子，所以家人一点也不支持我玩电子游戏，考完高考没多久，就是俺18岁生日了！本想让老爸买一台PS2，好歹读完了12年书，又考上了大学，小小的奖励也是应该的啊。可他一口就回绝了，他说会买点别的，女孩子不要玩那些。不光家里，身边玩得好的女性朋友中，也都没有对此感兴趣的，有的连PS2和GBA是什么都不知道，不过男生对此大多感兴趣。不过在他们看来，女生顶多就玩玩《口袋妖怪》等一些可爱的游戏。以前我在外面的PS屋中，玩《零 红之蝶》、《尸人》或《恶魔城》等游戏时，边上那些玩《WE7》的男生都用怪异的眼神看着我，我们班的男生也开玩笑地喊我“AVG小天后”！真不明白，许多男生也都喜欢玩《口袋妖怪》、《牧场物语》等轻松的游戏，那女生喜欢玩AVG或ACT，就显得有点“异类”吗？要知道天下游戏人是一家啊！虽然大家多多少少觉得我应该少玩点恐怖游戏，但也都很愿意与我交流心得，所以我会继续玩电子游戏的。而且，我也计划好要靠自己的努力取得心爱的PS2、GBA……还有以后的PSP、NDS……现在《寂静岭4》都出来了，放假在家，没有时间再去PS室，真的是看得到却又玩不到啊，真的很郁闷！

末了，祝《GAME科技风》的销量越来越高，杂志越来越好看！

Subfc

邮购声明

尊敬的读者朋友们，你们好！

根据国内刚刚颁布的邮购法规，凡是在书中夹带光盘的书刊一律不能按印刷品邮寄，这样就导致挂号邮费上升至8元，即原本每册9.8元的《GAME科技风》如果带光盘寄发的话，需要17.8元才能寄出（从5月A开始的各期杂志）。而为了保证您能及时收到书，我们迫不得已只好将光盘留下，单独将书寄到您的手中。我们对因此给您造成的不便深表歉意。如果您以后仍按每册9.8元邮购《GAME科技风》，我们只能将书寄给您。如果您还想要书中的光盘，请您以每册《GAME科技风》需17.8元的金额汇款。谢谢您的合作！

《GAME科技风》编辑部

邮购信息

目前还有少量的1月A、1月B、2月AB合刊、3月B、4月A、4月B、5月A、5月B、6月A、6月B、7月A、7月B、8月A和8月B可供邮购，汇款地址为深圳市34—007信箱，邮编518034，请在收款人一栏填写“郑鸿荣”，并在附言栏中注明所要购买的期数与联系电话。

目前《GAME科技风》3月A、《超级机器人大战 机体宝典》和《DOA写真纪念套装》已经全部售完，请勿再汇款购买这三种书了。

店长の调查

1. 如果杂志不附送CD或VCD的话，而改为附送等值的赠品，您认为可行吗？
2. 您觉得杂志在内容方面还有什么不足之处，或是还应该增加哪方面的内容？
3. 您认为近期的攻略质量如何？有什么可以改进的吗？

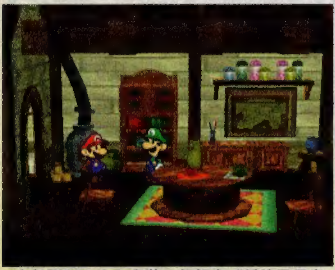
印花B背面　　印花A背面

#店长一向对“忍者”这个职业比较向往，但无奈已经发育成形，没有什么可塑的价值了，但一颗火热的忍者之心还会时不时地在胸中燃烧一把。由于店长的室友“环环”（已多次介绍过此人，这里不再赘述了）是一位狂热的《火影忍者》超级FANS，在某一天晚上睡觉之前，店长在的确无书可看，无曲可听的情况下，拿起了《火影忍者》随便翻了翻，没想到原本很商业化的剧情还是吸引住了自己。于是利用一个空闲的休息日外加半个下午一口气看了22卷，爽！先不谈漫画的剧情究竟如何，仅仅是原作者与编辑对于人物的包装以及情节主线的策划都已让我钦佩不已，看来集英社这[illegible]

#最近在一家新开的快餐店吃午饭，发现其[illegible]蛋饭，甚有水准！于是有一次就打包回家细心研究，自己反复试验了几次，口感总是不好，不免感到消沉。但冥冥间突然想起了一个有趣的故事：刚升上小学三年级的第一项语文作业就是老师布置的以《第一次×××》为题的作文。结果同学们的作文交上去3天之后，老师在课堂上笑盈盈地宣布本次作文中以《第一次做饭》为题的同学最多，而最具人气的菜又偏偏就是番茄炒蛋！唉，自己炒了快20年的番茄炒蛋，看来还是不如老师傅啊！最后打电话回家向老爸请教，得到的答案只有两个字——火候！

#樱子打电话给店长，她7月底的时候去了一趟“水城”威尼斯，结果令她大失所望。失望的原因是威尼斯的环境在近些年来有恶化的趋势，而且一些浸泡在水中的建筑物由于年久失修，已经有不同程度的损坏迹象，看起来令人有些担心。而威尼斯最具特色的“贡戈拉”（店长好像写错字了，但读音应该没错）也没有想像中那么精致，坐在上面的感觉就像荡秋千一样，这让有轻度晕船症状的樱子叫苦不迭。店长听完这些长长地叹了一口气，再次明白了古人为什么有“生在福中不知福”的感叹了……

#编辑部中的新人“筋肉人MASH”是一位什么游戏都玩的家伙，而且熬夜能力目前已经与“熬神”SEED君持平，但由于这家伙比SEED君年轻好几岁，因此“新一代熬神”很可能就被他夺去了！而他在发工资的第一个月也充分显示出年轻人特有的冲动型消费心理，将新推出的“冰姬”（XBOX的最新款透明版）抱了回来！众人看在眼里，记在心间，并且难得统一口径，皆称他为“小强”！本来筋肉人MASH还对此感觉不错，但当得知珠江三角洲地区“小强乃蟑螂”的道理后，不禁仰天翻倒……



店长刚买了GC套装，却赶上《纸片马里奥RPG》缺货，郁闷！

连环大奖精彩不断

收集印花A部分

在本期《GAME科技风》9月A中，您可看到本页的左下角有一个印花标志。该标志将分为A和B两个部分。剪下A部分并在印花上标明的截止日期之前，将印花贴在信封背面上，寄到**深圳市34-007信箱 连环大奖组收（邮编518034）**，就可以参加当期的PS2抽奖，每期一台。

收集印花B部分

保留每期印花的B部分，直至收集齐7月A至12月B的合计12枚B部分印花，并在本刊规定的截止日期前寄到**深圳市34-007信箱 连环大奖组收（邮编518034）**，就能够参加抽选年末大奖！

9A 印花 2004.9A
请于2004年9月15日前寄出，以邮戳为准，过期无效。
A部分

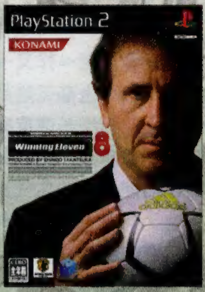
9A 印花 2004.9A
请妥善保存，以便参加年终大奖的抽选。
B部分

下期精彩内容预告

PS2注目焦点！

世界足球胜利十一人8

详细系统分析＋俱乐部资料



超级爆笑游戏大攻略！

迷惑星人 恐慌制造者

格斗玩家的新选择！

拳皇 极限冲击

GBA玩家攻略豪华套餐

传说的斯塔菲3

SD高达力量

洛克人EXE 4.5

8月23日上市

SD GUNDAM
SCORE 5000
LEGENDZ
DIGIMON
ONE PIECE
GASHBELL
★ OFFICIAL SAFETY LENS ★

TVG
攻略组
出版
八月攻略大攻势
洛克人指令海报
体验版影像CD
大大个洛克人X8
随书免费劲送！
百杰球星双面海报1张
足球音源CD1张
海报及CD内容稍后公开
8月上旬推出
100%齐全！球员中英文译名
WE SHOP全隐藏资料公开！
MASTER LEAGUE必胜攻略法
最强操作与攻防心得
阵形、战术完全分析
8月中旬推出
【洛克人合并攻略本】
洛克人X指令任务 PS2 GC
全地图资料！故事流程攻略！
极齐全武器、道具、怪物资料
洛克人EXE 4.5 GBA
极速详细攻略！
新要素解剖研究
各人物详尽资料
8月下旬推出
全108个角色加盟方法及
隐藏资料大公开
WORLD SOCCER
Winning Eleven 8
ROCKMAN X
COMMAND MISSION
ロックマンエックス
コマンドミッション
幻想水滸伝IV
GENSOSUIKODEN